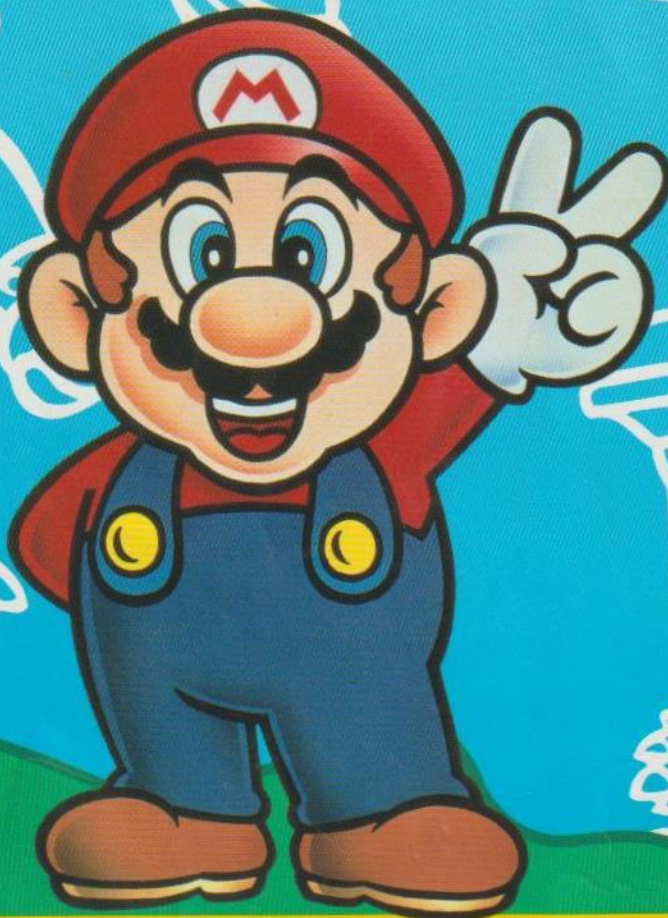


Der offizielle Nintendo Spieleberater

SUPER MARIO POWER



Nintendo[®]



ALLE GEHEIMNISSE ZU DEN SUPER MARIO BROS. ABENTEUERN AUF DEM NES – ÜBER 100 SEITEN MARIO 3!

MARIO



SUPER MARIO POWER

INHALT

**INFORMATIONEN
RUND UM MARIO** 2

SUPER MARIO BROS. 3 9

WELT 1: LAND DER STEPPE	21
WELT 2: LAND DER WÜSTE	29
WELT 3: LAND DES WASSERS	39
WELT 4: LAND DER RIESEN	51
WELT 5: LAND DES HIMMELS	61
WELT 6: LAND IM EIS	75
WELT 7: LAND DER RÖHREN	89
WELT 8: LAND DER DUNKELHEIT	103

SUPER MARIO BROS. 2 115

SUPER MARIO BROS. 137

Hallo, Freunde!

Wurde ja langsam Zeit: Ein ganzes Buch – nur über mich und meine Abenteuer! Hattet Ihr bislang noch immer die Ausrede „Ist zu schwer! Schaff ich nie!“, wenn Ihr mich nicht heil durch meine Super Mario Bros. Abenteuer gebracht habt, so müßt Ihr Euch ab jetzt etwas Neues ausdenken. Der Spieleberater „Super Mario Power“ zeigt Euch alle Tips und Tricks – angefangen bei den Münzsammelstellen bis hin zu den begehrten Warpzonen. Und wenn ich sage „alle“ dann meine ich das auch so! Glaubt mir, jetzt werden uns die Videospiele-Abenteuer noch mehr Spaß machen! In diesem Sinne, auf ein Neues
Euer Mario

Mario

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
 Chefredakteur: Ron S. Lakos
 Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann
 Redaktion: Atsuko Matsumoto
 Rié Ishii
 Claude Moysé
 Chef-Producer: Masayoshi Suzuki
 Producer: Masayuki Kubota
 Projekt-Koordination: Hiroyuki Kurano
 Emi Toyama
 Art Direktor: Yukio Yamashita
 Konzept & Design: Selji Sato
 Koji Yoshizu
 Junichi Anzai
 Hirotsugu Ogawa
 Yuji Homma
 (Work House Co., Ltd.)

Layout: Hiroshi Ohashi
 Shuji Kurokawa
 Tomohide Kinoshita
 (OK 2)
 Akiko Izumi
 Illustrationen: Hideaki Ito
 Noboru Nakamura
 Makikazu Omori
 Yusi Ozeki
 Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
 Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
 Gütersloh
 Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH,
 Neu-Isenburg

Der Spieleberater Super Mario Power wird von Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
 © 1992 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
 All rights reserved.
 Alle im Spieleberater Super Mario Power veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
 Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.
 Art. Nr. 8007002 ISBN 3-929034-02-6
 Preis 19,80 DM UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
 Babenhäuser Straße 50
 D-8754 Großostheim

IN DER HAUPT

DONKEY KONG



1981 Ein ganz normaler Klempner erobert die Welt der Videospiele: Mario. Sein Debut gibt er als Handwerker, der sich durch eine verrückte Baustelle kämpfen muß, um am Ende die süße Pauline retten zu können. Die NES-Version dieses beliebten Spiels kam 1986 auf den Markt. Aber das war erst der Anfang!

DONKEY KONG JR.



1982 Und wieder bekam es Mario mit dem verrückten Affen zu tun. Dieses Mal ist es dem braven Klempner gelungen, Donkey Kong hinter Gitter zu bringen. Allerdings gibt es da noch den Affen-Junior, der versucht seinen Vater zu befreien. Mario, quasi als Gefängniswärter, muß das verhindern.

MARIO BROS.



1983 Nachdem sich Mario zweimal die Hauptrolle mit Affen teilen mußte, kommt er nun so richtig zum Zuge. Der mutige Handwerker legt nun seinen Hammer zur Seite und kämpft sich zum ersten Mal zusammen mit seinem Bruder Luigi durch verwirrende und gefährliche Labyrinth. Die NES-Fans waren spontan begeistert.

SUPER MARIO BROS.



1985 Mario erobert die heimischen Fernsehgeräte mit dem nach wie vor beliebtesten NES-Spiel – zunächst in Amerika. Glaubt man den Schätzungen, dann haben dort allein 50 Millionen Spieler Mario auf seiner Reise durch das Schwammerl-Königreich begleitet. Und zum ersten Mal macht Bowser Mario das Leben schwer.

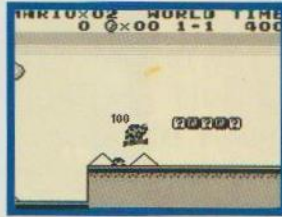
ROLLE: MARIO!

SUPER MARIO BROS. 2



1988 Marios haarsträubendes Abenteuer im Traumland Subcon bringt auch seine Freunde ins Spiel: Neben Luigi können auch die Prinzessin oder der Pilzkopf Toad als Akteure gewählt werden. Doch alle haben nur ein Ziel: Dem widerlichen Wart den Garaus zu machen. Allerlei Gemüse und Getier helfen bei diesem Vorhaben.

SUPER MARIO LAND



1989 Auch der Gameboy ist vor dem mutigen Klempner nicht sicher. Und Mario fährt hierbei faszinierende Geschütze auf: Im U-Boot erforscht er die Unterwasserwelt und mit dem Flugzeug die höheren Sphären. Wofür all diese Mühen? Die liebevolle Prinzessin Daisy ist in Gefahr und da hält Mario nichts mehr.

SUPER MARIO BROS. 3



1990 Das Leben eines Klempners wie Mario steckt voller unheimlicher Gefahren. Nun steigt Mario als Waschbär auf in die Lüfte oder taucht als Frosch ein in feindliche Gewässer. Bowser hat, ganz stolzer Vater, seine Kinder vorgeschickt, Mario aufzuhalten. Offensichtlich vererben sich auch schlechte Eigenschaften bei den Koopas.

DR. MARIO



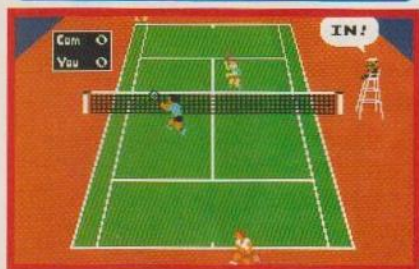
1990 Ein vielseitiger Klempner dieser Mario. Auch als Mediziner macht er eine gute Figur. Mit seinen speziellen Vitaminpillen muß er eine Virenepidemie im Schwammerlkrankenhaus eindämmen. Ein spannendes Unternehmen, das garantiert rezeptfrei ist, dafür aber Strategie und Fingerspitzengefühl fordert.

GASTAUFTTRITTE

Das ist doch klar: So ein richtiger Superstar wird man nicht über Nacht! Das war auch in Marios Karriere nicht anders. Zunächst mußte er sich mit vielen kleineren und größeren

Nebenrollen zufrieden geben. Und wenn er nicht gerade Prinzessinnen rettet, macht Mario das auch heute noch gern.

TENNIS



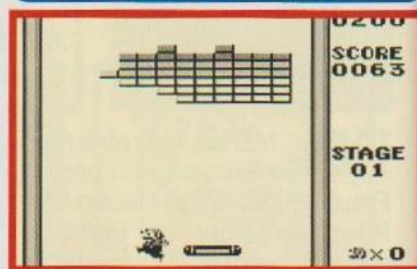
1985 Sport spielt eine wichtige Rolle in Marios Leben, auch wenn man es ihm nicht unbedingt so ansieht. Deshalb war es ihm ein Vergnügen, Schiedsrichter spielen zu dürfen.

GOLF



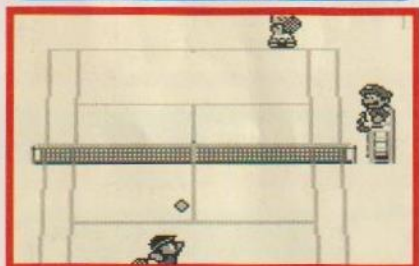
1985 Wer behauptet, Golf sei ein Altherren-Sport? Mario widerspricht vehement, denn mit einem Putter in der Hand, vor sich das Grün und den Golfball im Auge, ist die Welt in Ordnung.

ALLEYWAY (GAME BOY)



1989 Auch im Weltraum kennt sich der Klempner aus Brooklyn/New York aus. Er hüpfert in das Alleyway-Raum-schiff und los geht's. Mario beweist bei dieser Mission Ping-Pong-Erfahrung.

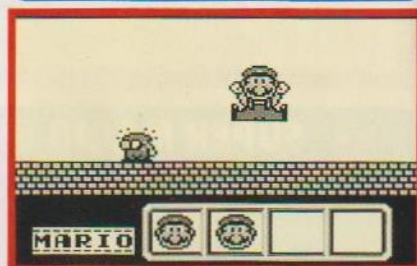
TENNIS (GAME BOY)



1989 Nachdem er seine Sache als Schiedsrichter beim NES-Tennis so hervorragend gemacht hat, bestellte man ihn gleich noch einmal zum Unparteiischen beim Game Boy Tennis-Turnier.

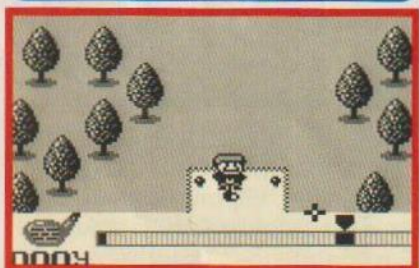


TETRIS (GAME BOY)



1990 In dem berühmtesten Video-Puzzlespiel der Welt tritt Mario im Zwei-Spielermodus zusammen mit seinem Bruder Luigi auf. Beim Wettkampf schenken die beiden sich keinen Punkt und keinen Tetris.

GOLF (GAME BOY)



1991 Golf gehört zu den Lieblingssportarten Marios. So ließ er sich es auch nicht nehmen, auf dem Game Boy den Schläger zu schwingen. Selbst Profi-Golfer waren beeindruckt von dem begeistertsten Amateur.

F-1 RACE (GAME BOY)



1991 Bei diesem heißen Autorennen wurde Mario die Ehre zuteil, die Zielflagge zu schwingen. Damit wird dem Gewinner sicher eine ganz besondere Freude gemacht, dachten die Veranstalter und hatten damit recht.

NES OPEN TOURNAMENT GOLF



1992 Nun will es Mario wissen: Kann er in einem hochdotierten Golfturnier mit den Profis mithalten? Mario hat viel trainiert und gibt sein Bestes. Die Preisgelder, die er einstreicht sind nicht von Pappe!

GESTATTEN? MARIO!

Mario – ein Superstar mit Vergangenheit! Gebürtig stammt der Sohn italienischer Einwanderer aus Brooklyn, einem Stadtteil von New York. Nicht gerade die Gegend, in der man die Wiege eines Superhelden vermutet. Sein erlernter Beruf, Klempner, kommt Mario auch als Retter von Königen und Prinzessinnen zugute: Keiner kennt sich so ausgezeichnet mit

Röhren aus wie ein Klempner und Wände aufkloppen ist Marios absolute Spezialität.

Wie wurde nun aus dem Klempner der weltberühmte Superstar? Mehr durch Zufall traf Mario bei einem Installationsauftrag den Riesenaffen Donkey Kong, der ihn mit Fässern bewarf und eine liebende Prinzessin gefangen hielt. Marios angeborener Gerechtigkeitssinn zwang ihn geradezu, hier einzugreifen. Das war der glorreiche Anfang!

Als nächstes mußte Mario die Bekanntheit des böartigen Bowser machen. Der tyrannisierte das früher so friedliche Schwammerland. Mario wurde bald

klar: Ein bißchen Hilfe könnte nicht schaden und zog auch seinen jüngeren Bruder Luigi mit hinein in die abenteuerliche Nebenbeschäftigung.

Niemals brauchte man an dem Mut Marios zweifeln, denn wo immer jemand in Not gerät, der beherzte Klempner ist stets zur Stelle. Und seine wachsende Erfahrung mit magischen Power-Gegenständen lassen ihn mehr denn je den Titel „Superheld“ verdienen.

Wer daran zweifelt, kann ja in den Mario-Overall schlüpfen und es am eigenen Leibe ausprobieren, zu welchen Heldentaten ein tapferer Klempner in der Lage ist.



MARIOS GEIST

Es ist wohl schon jedem so ergangen: Wenn es in einem Super Mario Bros.-Abenteuer so richtig heiß hergeht, taucht die Frage auf: „Wer hat sich das bloß ausgedacht?“ Die Antwort: Shigeru Miyamoto. Der Japaner ist sozusagen Marios Vater. Er gehört zu dem Designer-Team, das sich immer wieder neue Abenteuer für den sympathischen Klempner aus Brooklyn einfallen läßt. Miyamoto antwortet auf die am häufigsten gestellten Fragen.

Frage: Wann und wie erwachte Mario zum Videospieleben?

Miyamoto: 1977 trat ich meinen Job als Designer bei der Nintendo Co., Ltd. in Kyoto/Japan an. Zunächst kümmerte ich mich um die künstlerische Gestaltung von Spielhallen-Spielen. 1980 bekam ich dann die Aufgabe, mit meinem Team zusammen, das Videospiel „Donkey Kong“ zu entwickeln. Dort hatte Mario seinen ersten Auftritt.

Frage: Was war Ihnen wichtig, bei der Erschaffung Marios?

Miyamoto: Unser Gestaltungsrahmen war eingeschränkt durch die technischen Möglichkeiten und die Farbpalette, die das NES-Gerät zuließ. Es gibt viele Gründe, warum wir ihn so zeichneten und nicht anders. Wir verpaßten ihm einen Schnurrbart, weil der besser zu sehen war als ein Mund. Auch die Mütze kam besser heraus als ein Haarschopf. Dann steckten wir ihn in einen Overall und ein T-Shirt, weil dadurch seine Armbewegungen im Spiel besser zur Geltung kommen. Die weißen Handschuhe unterstützten diesen Eindruck nochmal, da sie sich von dem farbigen Hintergrund gut abheben. Sprich: Viele technische Gründe ließen Mario so aussehen, wie er aussieht.

Frage: Und warum wurde er von Beruf Klempner?

Miyamoto: Er sollte ein Mann sein, der im normalen Leben hart arbeitet. Außerdem wollten wir, daß er kleiner ist als seine Widersacher, wenn er die Prinzessin rettet. Mit diesen Vorgaben hatten wir schon einmal seine äußere Erscheinung festgelegt. Wenn die grundsätzlichen Dinge entschieden sind, arbeiten wir erst an der Story. Und da wurde Mario eben zum Klempner.

Frage: Welche Ideen stecken hinter Marios erstem Super Mario Bros.-Abenteuer?

Miyamoto: Durch eine Fortentwicklung der Programmierungsmöglichkeiten, konnten wir einen größeren Charakter in das Abenteuer schicken, als wir zuerst gedacht



TIGER VATER

hatten. Erst wollten wir Mario einfach grundsätzlich größer machen, aber dann hatten wir die Idee mit den Power-Gegenständen. Mit einem Superpilz konnte Mario wachsen. Das fanden wir viel spannender.

Frage: Marios Aussehen hat sich im Laufe der Zeit etwas geändert. Wie kommt das?

Miyamoto: Der Hauptgrund ist, daß von Spiel zu Spiel immer wieder andere Künstler und Programmierer an den Mario-Abenteuern mitarbeiteten. Außerdem entwickelt sich die Hardware-Technologie weiter und eröffnet uns immer wieder neue Möglichkeiten, die wir nutzen können. Wer weiß schon, wie Mario in der Zukunft aussehen wird?

Frage: Wie entstanden Marios Widersacher?

Miyamoto: Wir sind ein riesiges Team, daß an der Entwicklung der Mario-Spiele mitarbeitet. Jeder bringt seine Ideen mit ein. Die Bowser-Kinder zum Beispiel in Super Mario Bros. 3 ähneln frappant den Leuten, die sich das Spiel ausgedacht haben. Eine Art besonderer Anerken-



nung für die hervorragende Arbeit, die sie leisten. Damit sind sie quasi in die Videospiegelgeschichte eingegangen.

Frage: Wie wird aus einer Idee ein Videospiel?

Miyamoto: Normalerweise versorgt das Designer-Team die Programmierer mit Ideen in Form von Skizzen und formulierten Instruktionen, wobei Einzelheiten genau beschrieben sind. Das ganze ist aber echtes Teamwork, so daß wir uns auch oft alle zusammensetzen und einzelne Punkte ausgiebig diskutieren – manchmal bis spät in die Nacht. Was die Spieler oft nicht wahrnehmen ist, daß alles, was im Spiel passiert, aus einem bestimmten Grund heraus passiert. Es ist leicht zu sagen „Es wäre aber besser, wenn...“, aber nicht jede Idee läßt sich auch programmieren. Da gibt es einfach technische Grenzen!

Frage: Wieviele Leute arbeiten denn an der Entwicklung eines Spiels?

Miyamoto: Es scheint so, daß mit jedem weiteren Mario-Abenteuer, vier neue Leute dazukommen. An dem neuesten Mario-Abenteuer arbeiten zur Zeit 16 Leute seit rund drei Jahren.



Frage: Haben Sie zu Anfang geglaubt, daß Mario zum absoluten Videospiele-Superstar werden würde?

Miyamoto: Nein, nicht eine Sekunde.

Frage: Hat Marios Ruhm Ihr Leben verändert?

Miyamoto: Also auf der Straße erkennt man mich nicht. Vielleicht, weil ich so ein Durchschnittstyp bin. Oder aber die Mario-Fans sitzen alle zuhause und versuchen, die Mario-Tricks zu knacken. Auch möglich.

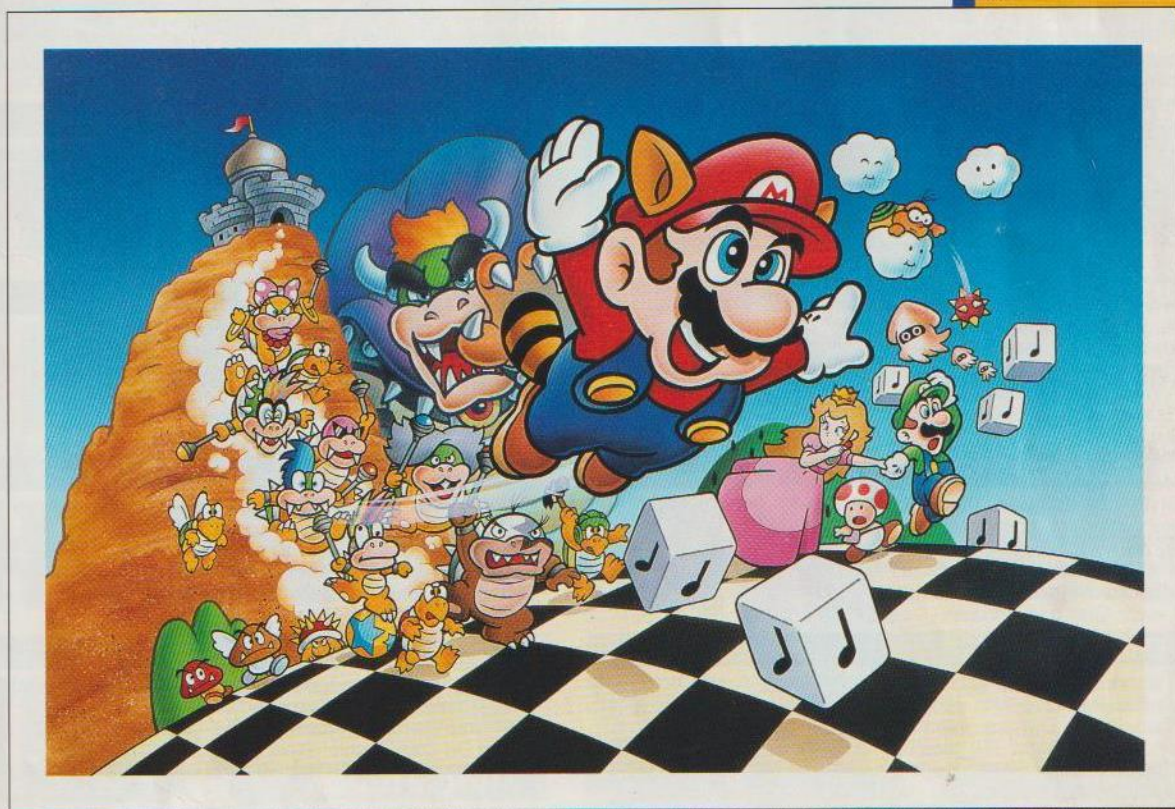
Frage:

Was muß Ihrer Meinung nach ein Videospiele beinhalten?

Miyamoto: Ganz wichtig: Es muß eine Herausforderung für den Spieler sein! Ich glaube, Videospiele sollten wie ein phantastischer Vergnügungspark sein, wo es Sachen gibt, zu denen man immer wieder gern zurückgeht. Und was kann großartiger sein, als ein toller Abenteuerspielplatz, den man immer gleich zur Hand hat?



SUPER MARIO BROS. 3™



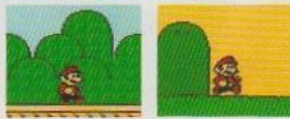


MARIOS KÖRPERBEHERRSCHUNG

Was Mario in seinem dritten Super-Abenteuer alles kann, ist wirklich unglaublich! Einige der Bewegungstechniken kennst Du vielleicht schon aus

GEHEN

Du kannst erst einmal gehen, wenn Du eine Welt neu betrittst. So hast Du Zeit, Dich in Ruhe umzusehen. Ist Dir die Umgebung aber dann vertraut, dann nimm ruhig mal die Beine unter die Arme und renn.



SPRINGEN

Marios Sprungkünste sind ja mittlerweile berühmt. Drückst Du den A-Knopf nur kurz, dann ergibt das einen kleinen Hüpf. Wird der A-Knopf länger gedrückt, springst Du auch ein ganzes Stück höher und weiter.



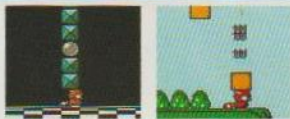
SPRUNG AUS DEM WASSER

Schwimmst Du an der Wasseroberfläche, dann spring und drücke gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben: So springst Du aus dem Wasser und kannst zum Beispiel auf vorbeiziehende Baumstämme aufspringen.



DUCKEN

Drücke das Steuerkreuz nach unten, um Dich zu ducken. So kannst Du niedrige Gänge passieren oder Gegenstände einsammeln, die in tiefen Blöcken verborgen sind.



DRAUFSPRINGEN

Marios Angriffstechnik ist gleichzeitig sein Markenzeichen. Normalerweise räumt er mit Draufspringen die Gegner aus dem Weg. Aber Vorsicht: Manche Gegner lassen sich aber auch nicht bezwingen.



SCHWANZ-ATTACKE

Waschbär-Marios Schwanz ist nicht nur hübsch, sondern auch praktisch. Damit kann er sowohl Gegner attackieren oder Blöcke zerschlagen. Fasse also das Ziel ins Auge und drücke den B-Knopf.



RUNTERHAUEN

Befindet sich ein Gegner auf einem Block über Dir, kann Du ihn unschädlich machen, indem Du von unten an den Block heranspringst. Die gleiche Technik benutzt Du, um an Gegenstände heranzukommen.



KLETTERN

Aus manchen Blöcken wächst Efeu heraus, wenn Du an sie springst. An diesen Ranken kannst Du heraufklettern zu wertvollen Bonuswelten oder geheimnisvollen Wolkengebilden.



früheren Spielen, andere sind aber brandneu. Doch eines haben alle gemein: Sie machen Mario zum Superhelden!

BESCHLEUNIGEN

Wird der B-Knopf gedrückt gehalten, kann Mario mächtig Anlauf nehmen und viel weiter springen als normal. Waschbär-Mario kann mit dem Anlauf (P-Meter auf dem Bildschirm muß blinken) fliegen.



SUPER-SPRUNG

Spring auf einen Gegner und halte den A-Knopf gedrückt. So bist Du in der Lage extrahohe Sprünge zu machen. Damit kannst Du auch unerreichbar scheinende Gegenden auskundschaften.



FLIEGEN UND SEGELN

Egal ob Mario als Waschbär oder im Waschbäranzug aus den Wolken fällt, wenn er mit dem Schwanz wedelt, kann er ein kurzes Stück fliegen oder besser gesagt durch die Luft segeln.



RUTSCHEN

Siehst Du einen Abhang vor Dir, dann drücke das Steuerkreuz nach unten. So rutscht Mario auf dem Hosenboden den Hang hinunter und fegt alle Gegner aus dem Weg.



AUFHEBEN UND KICKEN

Du kannst den Panzer einer besiegten Koopa-Schildkröte aufheben, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst und auf den Panzer zugehst. Laß den B-Knopf los und Du kannst den Panzer überallhin tragen und von dort aus kicken.



SCHWIMMEN

Drücke immer wieder den A-Knopf, damit Du im Wasser schwimmen kannst. Mit dem Steuerkreuz gibst Du die Schwimmrichtung an. Im Froschanzug kann Mario allein mit dem Steuerkreuz schwimmen.



RÖHREN

In manche Röhren kann Mario hineinkrabbeln. Raufspringen und hinein. In die Kopfstandröhren kommst Du rein, indem Du Dich drunter stellst, springst und dann das Steuerkreuz nach oben drückst.



TÜREN

Stehst Du vor einer Tür, dann drücke das Steuerkreuz nach oben, um durchzugehen. Manche Türen sind immer sichtbar, andere findest Du erst, wenn Du vorher den P-Block aktiviert hast.



MARIOS SUPER-POWER

Was wäre ein Mario-Abenteuer ohne die Super-Power-Gegenstände? Doppelt so schwer und halb so witzig! Die Gegenstände, mit denen Du es bei Super Mario

Bros. 3 zu tun bekommst, ermöglichen nicht nur ein paar unglaubliche Action-Möglichkeiten, sondern sie lassen Mario auch echt cool aussehen! Gegenstände, die Du in Toads Häusern findest, kannst Du für schlechte Zeiten aufbewahren!



SUPER MARIO BROS. 3

MARIOS SUPER-MAGIE

Die oben aufgeführten Power-Gegenstände findest Du überall im Schwammerl-Königreich. Zusätzlich gibt es aber auch noch ein paar ganz besondere, magische

Gegenstände, die Du nur im Weißen Toadhaus oder an anderen geheimen Orten finden wirst.



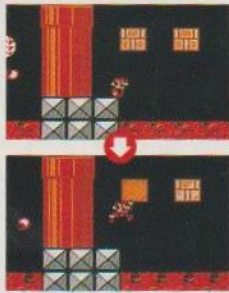


MARIOS SPEZIALTECHNIK

Mache Dich mit diesen Spezialtechniken vertraut und Du wirst in der Lage sein, auch die geheimsten Orte der Schwammerlwelt zu erforschen. Außerdem ist es damit

DIAGONAL-SPRÜNGE

Manche Blöcke sind wirklich schwer erreichbar, deshalb ist diese Technik so wichtig. Unsichtbare Blöcke, die diagonal zu einem sichtbaren Block positioniert sind, erreichst Du nur, wenn Du Dich an den äußersten Rand des vorhandenen Blocks stellst und hochspringst.



wahrscheinlicher, daß Du heil durch dieses haarsträubende Abenteuer hindurch kommst. Für manche dieser Techniken brauchst Du Übung.

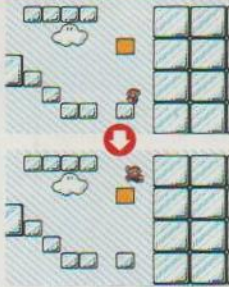
DURCHSCHLITTERN

Während Du auf die enge Passage zu rennst, drücke das Steuerkreuz gleichzeitig nach unten und nach links. So schlitterst Du geradewegs in die Lücke hinein. In der rutschigen Eiswelt brauchst Du das Steuerkreuz lediglich nach unten drücken. Weiter-schlittern wirst Du dann von selbst!



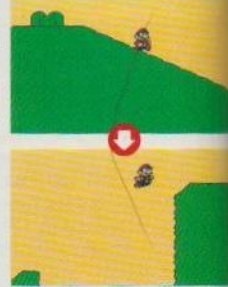
UM DIE ECKE SPRINGEN

Um auf einen Block springen zu können, der genau über dem Block hängt, auf dem Du gerade stehst, mußt Du einen „Kurvensprung“ vollführen. Stell Dich ganz an den Rand des unteren Blocks, spring und steuere im Sprung um den oberen Block drumzu.



RAMPENSPRÜNGE

An Abhängen, die am Ende eine kleine „Sprungschanze“ haben, kannst Du runter-rutschen und in der letzten Sekunde an der Rampe springen. So wirst Du einen besonders weiten und hohen Sprung machen. Auch riesige Abgründe oder Seen lassen sich so überwinden.



GEDUCKTE SPRÜNGE

Willst Du in besonders enge Passagen hinein, dann laufe mit B-Knopf-Beschleunigung und in der letzten Sekunde vor dem Sprung, drücke das Steuerkreuz nach unten. Geduckt springst Du nun in die Passage. Wenn das Timing stimmt, kannst Du sogar geduckt fliegen.



KLEINE ABGRÜNDE ÜBERLAUFEN

Halte den B-Knopf gedrückt und renn so schnell Du nur kannst. Kleinere Abgründe werden dann einfach überlaufen, sogar wenn die Plattformen wie eine Treppe immer niedriger angeordnet sind. Diese Technik ist unter Umständen schneller und sicherer im Vergleich zum Springen.



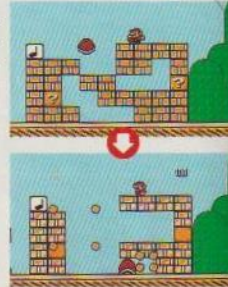
FREI-FALL-SPRUNG

Du willst einen Überhang überwinden und unten eine bestimmte Stelle erreichen? Dann spring erst hoch und steuere den Fall um den Überhang drumherum. Ein kontrollierter freier Fall, sozusagen!



DER PANZER-TRICK

Mußt Du viele Blöcke aus dem Weg schaffen, dann funktionier die Schildkrötenpanzer zum Werkzeug um. Wenn Du sie geschickt mit einem Fußtritt plazierst, räumen sie Dir in Nullkommanichts die störenden Blöcke fort.

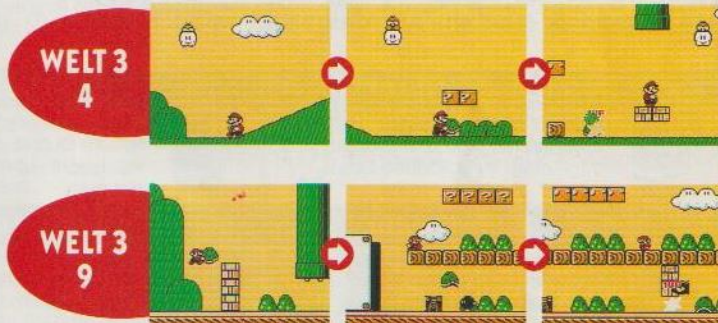


MARIOS 1-UP-TRICKS



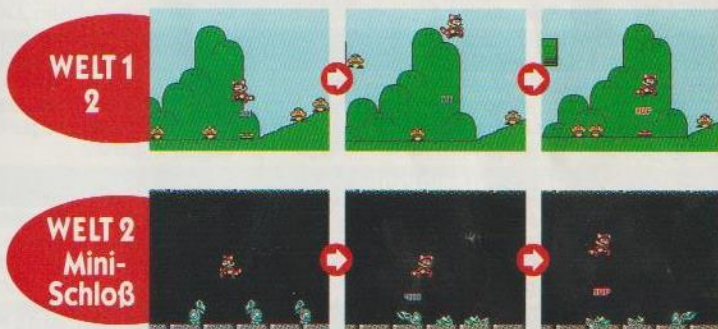
DIE WIRBELNDEN KOOPA-PANZER

Laß die Koopa-Schildkröten die anstrengendsten Arbeiten für Dich machen und hol Dir ohne großes eigenes Zutun Extraleben. Das funktioniert so: In einem Abschnitt taucht eine endlose Zahl Gegner auf wie zum Beispiel Stachis oder Kugel-Willis. Nun wirfst Du einen Schildkröten-Panzer so dazwischen, daß der ohne Pause stetig zwischen zwei Hindernissen hin- und herrast. Selbst mußst Du Dir einen sicheren Standort suchen und solange zuschauen, bis das 1-Up-Extraleben erreicht ist.



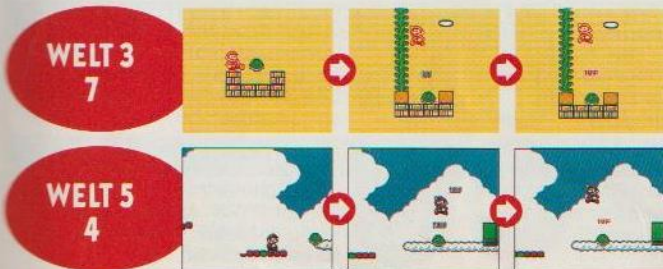
DIE KOMPLIZIERTE STAMPF-TECHNIK

Springst Du ohne Unterbrechung auf die Gegner – Du darfst auf keinen Fall den Boden zwischendurch berühren – dann gewinnst Du von Gegner zu Gegner immer mehr Punkte. Ab dem neunten besiegt Bazillus zum Beispiel gibt es Extraleben. Das funktioniert angesichts der verbotenen Zwischenlandungen nur als Waschbär-Mario oder wenn Du im Waschbär-Anzug drinsteckst.



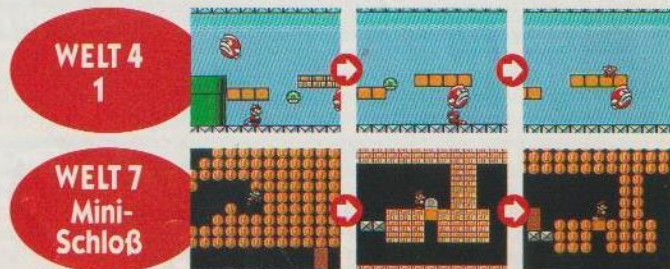
DIE RANKEN-METHODE

Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung der Stampf-Technik: Du springst auf einen Gegner und danach an eine Efeuranke oder auf einen rotierenden Lift. Erholt sich der Gegner, dann springst Du wieder auf ihn drauf und zurück an die Ranke und so weiter. Klammerst Du Dich an die Ranke, wird das nicht als Zwischenlandung gezählt. Eine etwas diffizile Angelegenheit, die aber funktioniert!



DIE 1-UP- UND MÜNZEN-WELTEN

In einigen Welten gibt es gleich mehrere Extraleben zu finden, oder aber Du bekommst dort so viele Münzen, daß Du locker ein Extraleben dafür gutgeschrieben bekommst. Sammle alles ein und laß Dich dann mit Absicht aus dem Spiel werfen. Nun kannst Du nochmal in diese Welten zurück und nach Herzenslust einsammeln. Am Ende hast Du mehr gewonnen als verloren!





MARIOS GEGENSPIELER

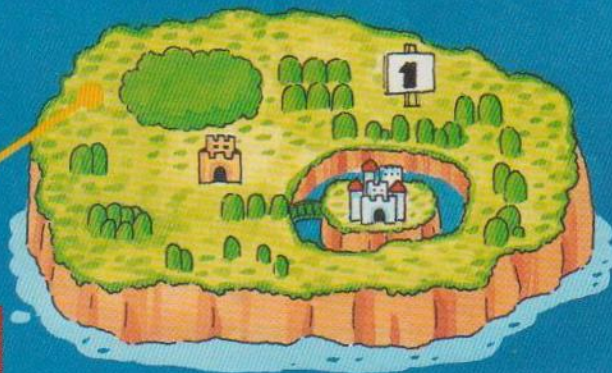
Einige kennst Du schon, andere sind neu, aber alle sind gemein und alle haben es auf Mario abgesehen. Meistens gibt es verschiedene Möglichkeiten, ihnen den Garaus zu machen. Allerdings gibt es auch einige

unverwundbare Gestalten in diesem Abenteuer. Mach Dich auf einiges gefaßt! Übrigens, je stärker ein Gegner, desto mehr Punkte gibt es bei einem Sieg. Der größte muß aber nicht unbedingt der Stärkste sein!

 <p>ROTE KOOPA-SCHILDKRÖTE Diese hirnlose Gestalt läuft auf einer festen Route immer hin und her – ohne Hektik, ohne Streß.</p>	 <p>GRÜNE KOOPA-SCHILDKRÖTE Dieses Mitglied der Schildkrötenfamilie läuft stur geradeaus – ohne Rücksicht auf weitere Passanten zu nehmen.</p>	 <p>ROTE FLUG-SCHILDKRÖTE Wie ihre bodenständige Schwester, fliegt sie in einem begrenzten Sektor immer hin und her.</p>
 <p>GRÜNE FLUG-SCHILDKRÖTE Sie fliegt direkt auf Mario zu und läßt sich nicht von seiner Route abbringen – jedenfalls nicht freiwillig.</p>	 <p>ROTER RIESEN-KOOPA Eigentlich ein Abbild der Roten Koopa-Schildkröte – nur viel, viel größer, eben riesig.</p>	 <p>GRÜNER RIESEN-KOOPA Auch dieser ist im Prinzip nichts außergewöhnliches, ... wenn er nur nicht so riesig groß wäre.</p>
 <p>RIESEN-FLUGKOOPA Geschöpfen dieser Größe sollte Flugverbot erteilt werden, aber in der Schwammerlwelt ist offenbar alles erlaubt.</p>	 <p>KNOCHENTROCKEN Diese Skelettschildkröte ist nur noch der Schatten ihrer selbst. Problematisch: Sie erwacht immer wieder zum „Leben“.</p>	 <p>SCHWARZE KÄFER Diesen feuerfesten Gesellen kennst Du schon aus Marios erstem Super-Abenteuer, doch er hat noch etwas dazugelernt.</p>
 <p>FLUGKÄFER Die fliegenden Mitglieder der Käferfamilie lassen sich hervorragend als „Standpunkte“ mißbrauchen.</p>	 <p>MUSKELKÄFER Er ist nicht feuerfest, wie sein Bruder, stattdessen liebt er Eis. Er wirft sogar mit Eisblöcken zielgenau.</p>	 <p>BLUBBER Ebenfalls ein alter Bekannter: Blubber blubbert durch das Blubberwasser – was sonst?</p>
 <p>BLUBBER MIT NACHWUCHS Sind die Blubbers nun gute Eltern? Zweifel kommt auf, wenn man sieht, wie der Nachwuchs in den Kampf geschickt wird.</p>	 <p>STACHI Lakitus stacheligen Schmusetiere sind für jeden Klempner ein Alptraum. Versuch ja nicht, ihn in Grund und Boden zu stampfen.</p>	 <p>PIRANHA-PFLANZE Nichts für eine Tischdekoration: Die fleischfressenden Pflanzen. Sie wachsen wie Unkraut in der Schwammerlwelt.</p>
 <p>VENUS-FEUER-FALLE Eine heißblütige Variante der sonst so zurückhaltenden Piranha-Pflanzen. Die Dame spuckt Feuer.</p>	 <p>HÄNGENDE PIRANHA-PFLANZE Wenn es Kopfstand-Röhren gibt, war es ja denkbar, daß auch die Piranha-Pflanzen auf dem Kopf stehen.</p>	 <p>RIESEN PIRANHA-PFLANZE Dieses Riesenteil hat wohl ein bißchen zu viel Dünger erwischt. Der Appetit des Pflänzchens ist ebenfalls riesig.</p>
 <p>FLORA MORGENSTERN Eine Pflanze, die laufen kann und auch noch Stachelkugeln ausspuckt? Kaum zu glauben, aber leider wahr!</p>	 <p>HOPPEL-HOPP Sieht aus wie ein Baby, hat aber den Appetit einer erwachsenen Piranha-Pflanze. Und Mario ist ihr Leibgericht.</p>	 <p>MAMPFER Unausrupfbare kleine Pflanzen-Monster, die immer geballt auftreten. Da hilft nur die Magie des Sterns!</p>
 <p>BAZILLUS Mit dieser lebendigen Pilzart hatte es Mario schon früher zu tun gehabt. Nun starten sie ihr großes Comeback!</p>	 <p>HÜPF-BAZILLUS Jetzt hat Bowser den Bazillen-Pilzen auch noch Flügel verliehen. Mußte das denn sein?</p>	 <p>FLUG-BAZILLUS Das ist die Höhe: Die Bazillen machen die Lüfte unsicher und haben auch noch Nachwuchs mitgebracht.</p>
 <p>MICRO-BAZILLUS Dieser kleine Kerl heftet sich an Deine Fersen und behindert Dich beim Springen und Laufen. Schüttel ihn ab!</p>	 <p>MICRO-BAZILLUS IM BLOCK Die kleinen Viecher haben sich unter Blöcken versteckt und versuchen, Dich zu erwischen. Treib ihnen den Unsinn aus!</p>	 <p>RIESEN-BAZILLUS Doppelt so groß und mindestens doppelt so häßlich wie sein kleiner Cousin. Allerdings nicht doppelt so gefährlich!</p>
 <p>STIEFEL-BAZILLUS Taucht nur in Welt 5.3 auf: Der Bazillus im Kuribo-Sprungtiefel. Hau ihn raus und schlüpf selbst hinein!</p>	 <p>CHEEP-CHEEP Diese fliegenden Fische machen jedes Badevergnügen zur nervenaufreibenden Strapaze.</p>	 <p>BIG BILL Der Schrecken der Weltmeere! Er kann Dich selbst als Super-Mario in einem Stück mal eben so verschlucken.</p>

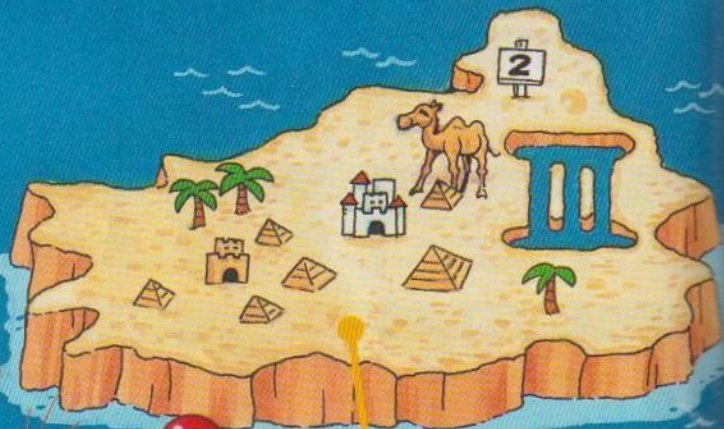
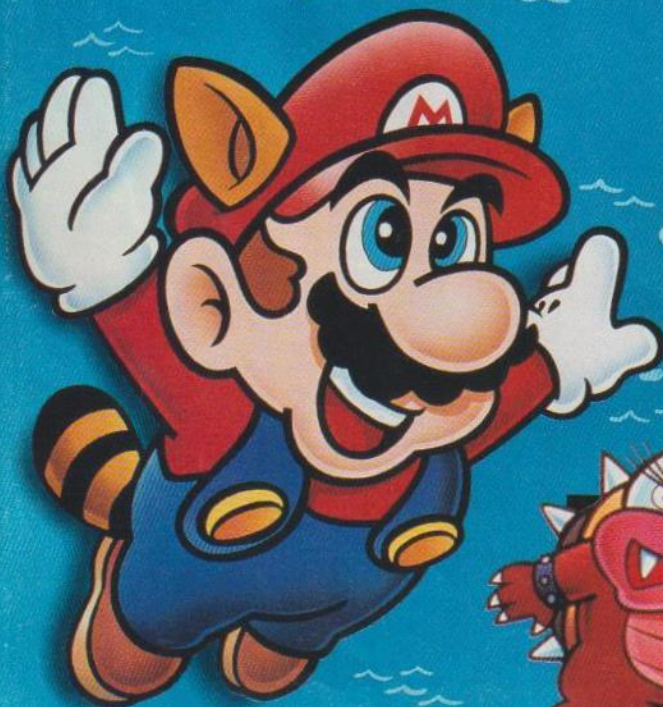
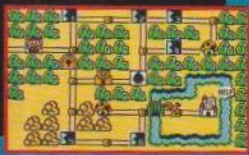
 <p>STACHELFISCH Vor allem in späteren Wasserwelten solltest Du auf diesen Gesellen aufpassen: Er ist schnell und stachelig!</p>	 <p>BIG BERTHA Big Bills Gattin Bertha verwahrt ihren Nachwuchs in ihrem Riesenmaul. Und die Babies schickt sie in den Kampf mit Mario.</p>	 <p>BABY-CHEEP Sie sind zwar klein, aber nimm bloß keine Tuchfühlung mit ihnen auf. Das ist genauso fatal wie bei Mutter Bertha!</p>
 <p>HAMMER-BRÜDER Die kriminellen Wegelagerer, die es schon früher mit Mario aufgenommen haben, bringen dieses Mal die Familie mit.</p>	 <p>BUMERANG-BRÜDER Die australischen Verwandten werfen – wie es sich gehört – mit Bumerangs statt Hämmern.</p>	 <p>FEUER-BRÜDER Die sind wohl zu heiß gebadet worden: Wollen die doch wirklich „Das flammende Inferno“ neu-verfilmen.</p>
 <p>HUFEISEN-BRÜDER Wirklich schwere Jungs! Sie wirken etwas plump, aber wie die mit ihren Hufeisen umgehen können – nicht schlecht!</p>	 <p>STACHIS EIER Lakitu wirft mit denen herum, als gäbe es sie im Dutzend billiger. Aus den Eiern schlüpfen die Stachis aus.</p>	 <p>LAKITU Noch so ein alter Bekannter, auf den Mario auch hätte verzichten können. Wie üblich bleibt der in seiner Wolke!</p>
 <p>WUMMP Dieser blaue Steinblock scheint lebendig zu sein, denn er versucht gezielt, Mario unter sich zu begraben.</p>	 <p>MAGMATROPFEN Das glühend-heiße Magma spritzt aus den Lava-Seen hoch oder tropft von der Decke. Wie gesagt: Ein heißes Abenteuer!</p>	 <p>GEELECTRO Vermeide eine schockierende Berührung mit diesem geladenen Widersacher. Bewegungsunfähig hängt er im Wasser rum.</p>
 <p>FEUERSCHLANGE Das feurige Reptil liebt trockenes, heißes Klima. Gegen eine Waschbärschwanz- oder Panzer-Attacke ist sie machtlos.</p>	 <p>FEUER-KANONENKUGEL Sie fliegt über die Schwammerlwelt hinweg, um im ungünstigsten Moment mit Feuerbällen anzugreifen.</p>	 <p>KETTEN-KANONENKUGEL Ein besonders frustrierendes Gerät, daß zum Glück an der Kette liegt. Immer? Na ja, fast immer!</p>
 <p>BOB-OMB Der einzige Gegner, der es aus dem zweiten Super-Mario Abenteuer in's dritte geschafft hat. Er explodiert wie gewohnt.</p>	 <p>MORGENSTERN-SPIKE Spike wirft mit dornenbesetzten magischen Kugeln. Deine Chance? In die volle Deckung gehen!</p>	 <p>ROTODISC Diese rotierenden Energiescheiben versperren Dir so manchen Weg in den Schlössern. Versuche, sie auszutricksen!</p>
 <p>ROCKY SCHRAUBSCHLÜSSEL Seit er seinen Panzer verloren hat, wirft dieser Koopa-Schildkröterich mit Schraubenschlüsseln. Das gefällt Bowser!</p>	 <p>LAVA-BLÜTE Die wässrige Version der Piranha-Pflanze spuckt einen ganzen Lava-Kügelchen-Kranz auf einmal aus.</p>	 <p>SENGENDE SONNE Anstatt, daß sie am Himmelszelt ihren Dienst versieht, kommt die Sonne runter und ärgert Mario in der Wüste.</p>
 <p>BUU HUU Dreh dem böartigen Gespenst bloß nicht den Rücken zu. Schau ihm in die Augen, bis Du bereit bist, wegzulaufen.</p>	 <p>FLITZEFLAMME Höchst ungewöhnlich: Eine Flamme, die in den Schlössern hinter Dir herläuft. Benutz die Buu HUU-Abwehrtechnik!</p>	 <p>BUU-LAKEN Noch so ein gespenstischer Schloßbewohner: Sie verstecken sich in merkwürdigen Gebilden, die wie Bettlaken aussehen.</p>
 <p>KUGEL-WILLI Die lebenden Projektile werden aus Kanonen abgeschossen – ohne Pause, immer und immer wieder.</p>	 <p>RAKETEN-WILLI Diese reizenden Kanonenkugel fliegt so lange hin und her, bis sie ihr Ziel endlich gefunden hat.</p>	 <p>DÜSENFLAMME Die Flammen, die aus den Antriebsmotoren der Flugschiffe kommen, verbrennen alles, was ihnen zu nahe kommt.</p>
 <p>BUMM BUMM Beruf: Mini-Schloßwächter. Chef: Bowser höchstpersönlich. Charakter: Ausgesprochen mies. Stärke: Na ja!</p>	 <p>LARRY KOOPA Der jüngste Koopa-Sohn hat sich das Land der Steppe unter den Nagel gerissen. Vati ist recht zufrieden mit ihm!</p>	 <p>MORTON KOOPA JR. In der Wüste ist dieser Haudegen gut aufgehoben. Als einer der älteren Bowser-Kinder kann er mit einiger Kampferfahrung aufwarten.</p>
 <p>WENDY O. KOOPA Das Mädels hat 6 Brüder und so einen Vater – kein Wunder, daß sie in „ihrem“ Land des Wassers wie eine Furie herrscht.</p>	 <p>IGGY KOOPA Obwohl er selbst kein Riese ist, kümmert er sich in Vatis Auftrag um das Land der Riesen. Leicht überfordert?!</p>	 <p>ROY KOOPA Irgendwie scheint der „leicht“ Übergewichtige Junge nicht so ganz in's Land des Himmels zu passen, aber was soll's!</p>
 <p>LEMMY KOOPA Seine Frisur hat Furore gemacht, aber das war es dann auch schon. Lemmy glaubt er sei witzig, nur keiner lacht!</p>	 <p>LUDWIG VON KOOPA Wie er an den musischen Namen gekommen ist? Keine Ahnung, denn der Bowser-Kronprinz ist ein echter Widerling.</p>	 <p>BOWSER, DER KOOPA-KÖNIG Bowser ist wieder voll da und macht Marios Leben zur Hölle. Wird der mutige Klempner auch diesmal mit ihm fertig werden?</p>

SUPER MARIO BROS. 3 WELTENKARTE



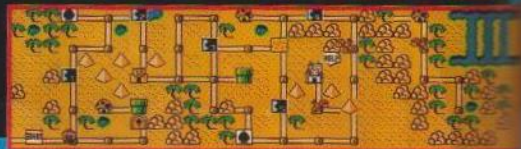
WELT 1
LAND DER STEPPE

► Seite 21



LAND DER WÜSTE **WELT 2**

► Seite 29





LAND DES WASSERS

▶ Seite 39

WELT 3



LAND DES HIMMELS

▶ Seite 61

WELT 5



LAND DER RIESEN

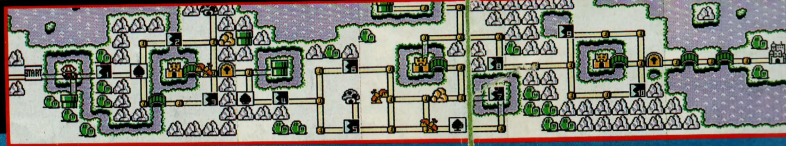
▶ Seite 51

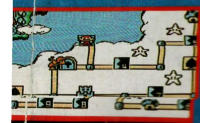
WELT 4

LAND IM EIS

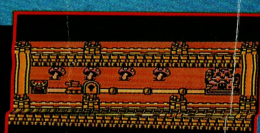
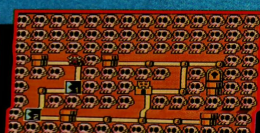
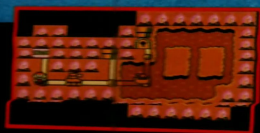
▶ Seite 75

WELT 6





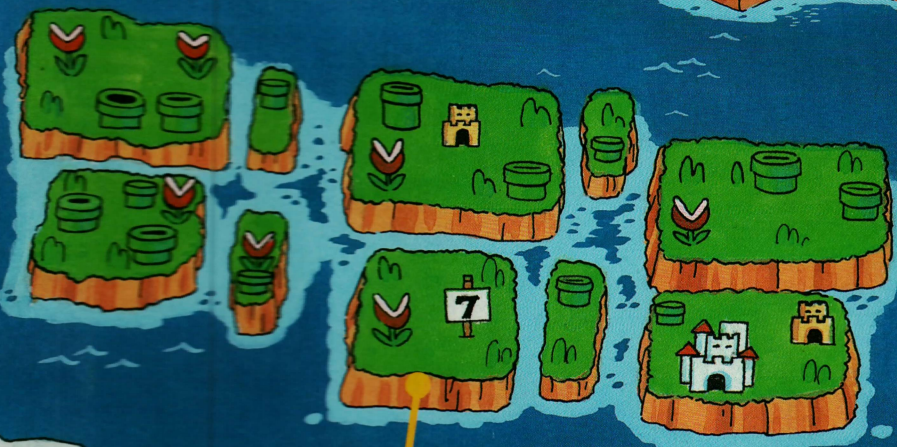
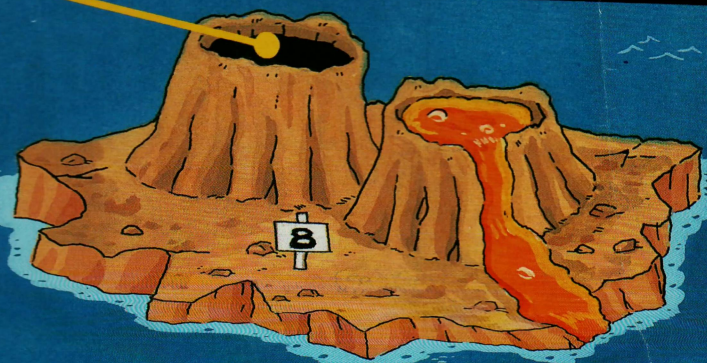
WELT 5



LAND DER DUNKELHEIT

► Seite 103

WELT 8



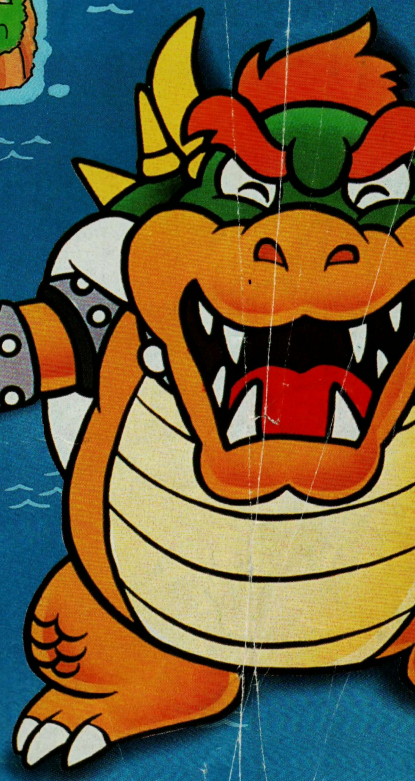
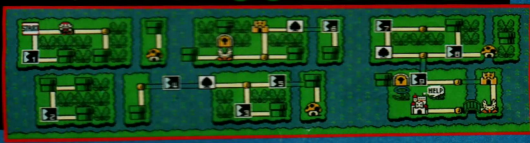
WELT 6



LAND DER RÖHREN

► Seite 89

WELT 7



Mario steht vor seiner schwersten Mission! Bowser, der bösertige Koopa-König hat seine sieben Kinder in den Kampf geschickt. Jeder der sieben hat sich ein Königreich der Schwammerlwelt unter den Nagel gerissen und den jeweiligen König in ein Tier verwandelt.

Marios Aufgabe ist es nun, den Koopa-Kindern den Zauberstab zu entreißen, damit die Könige wieder ihre eigentliche Gestalt annehmen können.

Zum Glück kann der tapfere Mann aus Brooklyn auf einige hilfreiche magische Gegenstände zurückgreifen: Superpilz,

Feuerblume, Superblatt, Flöten, Stiefel, verschiedene Spezialanzüge und, und, und. Damit wird es etwas leichter für Mario, den drohenden Gefahren furchtlos ins Auge zu blicken und die zahllosen Geheimnisse der Schwammerlwelt zu lüften.

Auch seine große Liebe, Prinzessin Toadstool versucht ihm zu helfen. Allerdings gerät sie dabei selbst in Bowers Klauen. Noch eine Sorge mehr für Mario!

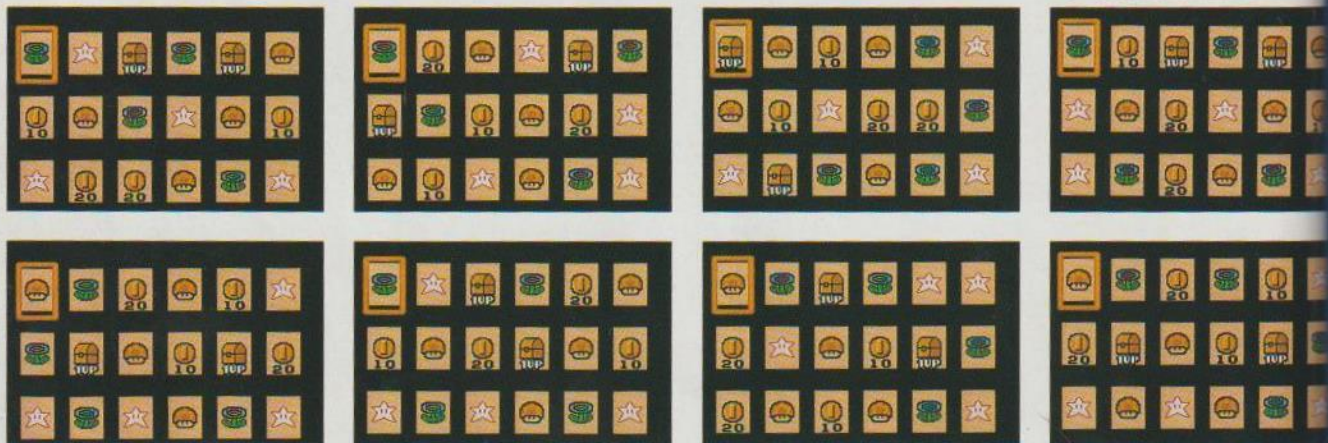
Eine schier unglaubliche Herausforderung – selbst für einen Superhelden!

Aber eines wird schnell klar: Schafft Mario es, diese Mission erfolgreich zu beenden, dann schafft er alles!



MARIOS KARTENSPIEL

Immer, wenn Du wieder 80 000 Punkte gesammelt hast, kannst Du das einmalige Mario Kartenspiel spielen. Wenn Du es schaffst alle passenden Paare aufzudecken, kannst Du jede Menge Gegenstände und Münzen in die Tasche stecken. Es gibt acht verschiedene Möglichkeiten, die alle hier abgebildet sind. Auf welchem Brett spielst Du?



WELT-DATEN BOX

Auf dem Titel zu jeder Super Mario Bros. 3-Welt findest Du diese Box. Die Symbole helfen Dir zu entschlüsseln, in welcher Truhe was liegt in den Toad-Häusern, oder was die Hammerbrüder für Dich bereit halten. Auch erfährst Du, in welcher Welt Du die Chance hast, das Weiße Toad-Haus erscheinen zu lassen. Eine große Hilfe!

HAMMERBRÜDER

Besiege die Hammer-Brüder, die als Kamel über die Weltenkarten wandern. Nach einem Sieg bekommst Du einen Gegenstand. Was? Schau in die Box.

TOAD-HAUS

In den pilzähnlichen Häusern auf der Weltenkarte erwartet Dich der kleine Toad. Wähle aus den drei Truhen jene aus, die Du öffnen möchtest. In jeder ist ein wertvoller Gegenstand. Betrachte die Welt-Daten Box und entscheide, welchen Du Dir holst.

WEISSES TOAD-HAUS

In manchen Welten kannst Du das Weiße Toad-Haus auf der Weltenkarte erscheinen lassen, wenn Du eine bestimmte Anzahl Münzen gesammelt hast. Wo das möglich ist, erfährst Du aus der Welt-Daten Box ebenso, wie die Zahl der erforderlichen Münzen. In Welten mit geraden Nummern erhältst Du Magische Flügel, in ungeraden Welten einen Anker.

SYMBOLE DER WELT-DATEN BOX

Superpilz	Froschanzug	Musikbox
Feuerblume	Waschbärenzug	Wolke
Superblatt	Hammeranzug	Hammer
Stern	Magische Flügel	Magische Flöte

SYMBOLE IN DEN WELTEN

Superblatt	1-Up-Pilz
Feuerblume	Mehrfach-Münzblock
Stern	P-Block
Kontinuierlicher Stern	Magischer Notenblock



WELT 1

LAND DER STEPPE

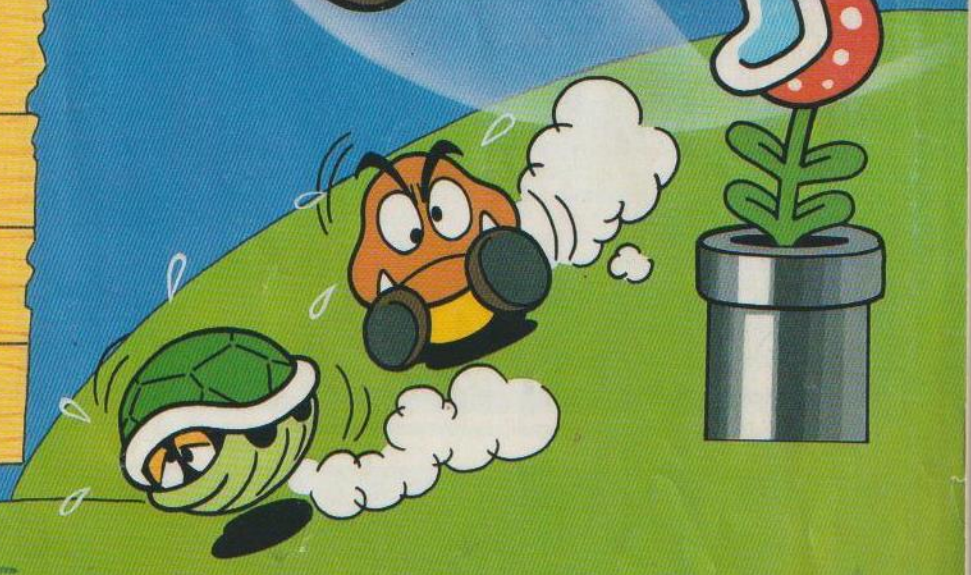
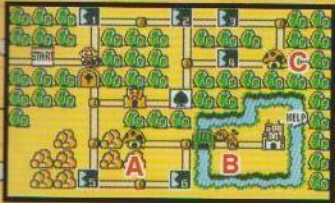


Welt-Daten

A			C		
---	--	--	---	--	--

B					
---	--	--	--	--	--

Weißes Toad Haus: 1-4: 44 Münzen





WELT 1 • 1

Marios Schwammerlabenteuer kann beginnen!

Die Tricks und Techniken, die Du hier im ersten Kapitel des Mario Abenteuers kennenlernen, sind die Grundlagen, mit denen Du auch in späteren Welten „eine gute Figur machst“. Schlüpf also schnell in Deinen einmaligen Mario-Klempnerdress und es kann losgehen!

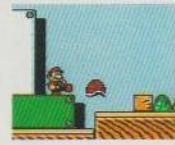
Hoch, höher, am höchsten

Wenn Du mit den drei Gegnern hier fertig bist, dann kannst Du als Waschbär-Mario die höheren Himmelsphasen erkunden. Platz für Anlauf hast Du ja genug. Also voll durchstarten!



Schildkrötenpanzer

Die Schildkröte, die auf der Plattform herumwandert, hilft Dir, das Superblatt aus dem Fragezeichenblock zu holen. Mach den Koopa Trooper unschädlich und kick den Panzer gegen den Block.



START



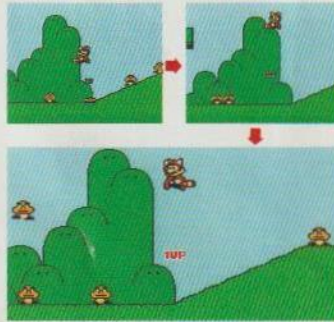
WELT 1 • 2

Das Extraleben-Kapitel – solange Du Geduld hast!

Hol Dir so viele Extraleben, wie Du kriegen kannst, denn das Mario-Abenteuer wird von Welt zu Welt immer brisanter. Einige der Tricks sind nicht einfach zu bewältigen, aber es lohnt sich!

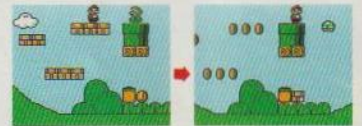
Vermeide eine Zwischenlandung

Das ist schon eher etwas für Profis und Geduldige: Waschbär-Mario kann hier Extraleben ergattern. Das ist aber etwas verwickelt, denn er muß die Bazillen, die aus den Röhren springen unschädlich machen, ohne dabei den Boden zu berühren. Kann er das bei neun Bazillen ohne Zwischenlandung schaffen, gibt es ein Extraleben. Ganz nebenbei hat auch Dein Punktekonto einiges abgekriegt bei dieser Aktion! Vergiß bei all dem aber nicht, daß Deine Zeit pro Welt begrenzt ist!



1-Up-Pilz

Benutz den P-Block, um die Münzen in Blöcke zu verwandeln und klettere hoch zum oberen Röhreneingang. Geh aber nicht sofort hinein, sondern spring an der rechten Ecke hoch, um den 1-Up-Pilz zu bekommen.



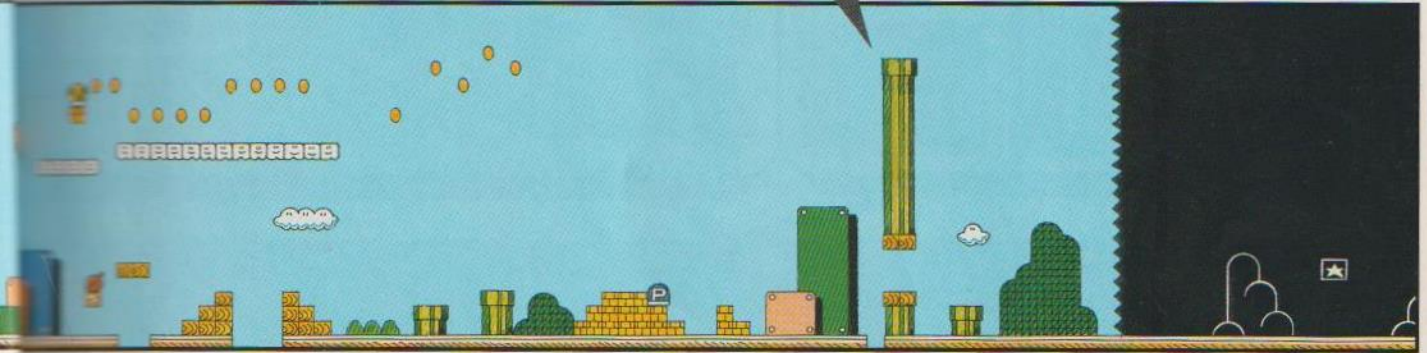
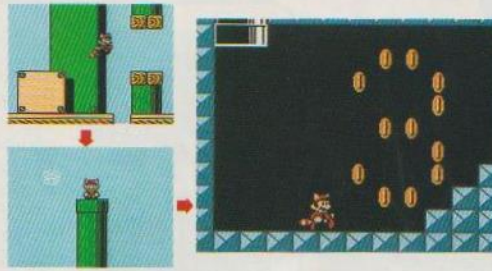
START





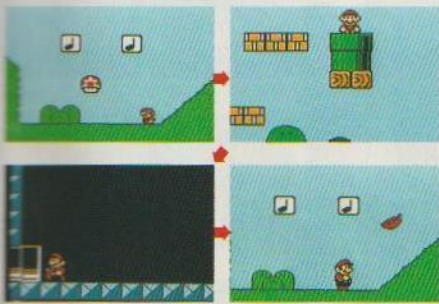
Münzen via himmlischer Röhre

Zunächst betätigst Du den P-Block links und die Steine verwandeln sich in Münzen. Da Du aber nie Münzen genug haben kannst, solltest Du nochmals Anlauf nehmen und zu der hohen Röhre fliegen. Durch die gelangst Du in einen geheimen Münzraum.



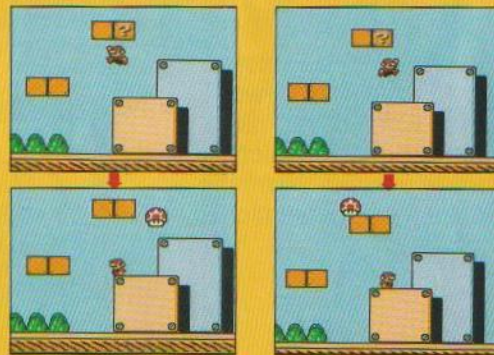
So werden Fragezeichenblöcke wieder wertvoll

Hast Du einen Fragezeichenblock bereits „gemolken“, dann solltest Du Dir diesen Tip gut merken. Gehst Du nämlich runter in eine Röhre und kommst wieder heraus, dann ist der Inhalt der Fragezeichenblöcke aufgefüllt. Das heißt Du kannst Dir ein zweites Mal, wenn nötig, den jeweiligen Gegenstand herausholen.

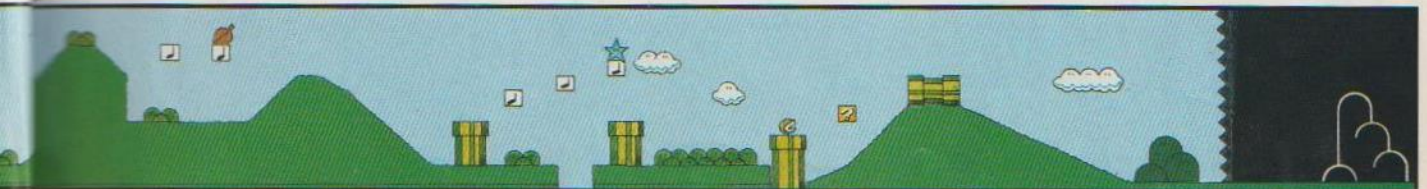


Die Magie der fallenden Pilze

Wenn Du von unten an einen Fragezeichenblock springst, erscheint manchmal ein Superpilz. Wohin der fällt, kannst Du steuern. Wenn Du an die linke Ecke des Blocks



springst, wandert der Pilz nach rechts und entsprechend andersrum. So kannst Du ihn dahin dirigieren, wohin es Dir am liebsten ist und wo Du sicher bist, ihn zu erwischen.





WELT 1 • 3

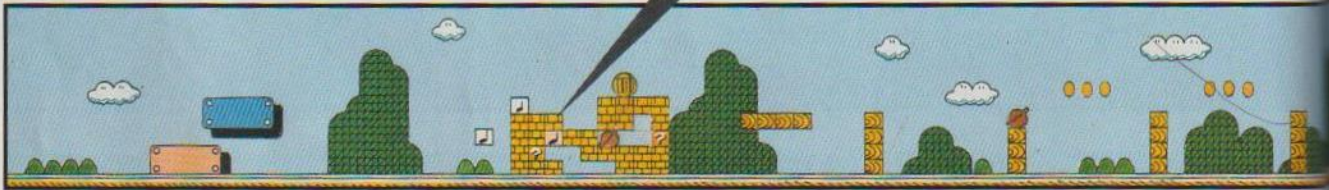
Das Versteck der ersten magischen Flöte!

Wenn man ihre Magie kennt, wird klar, warum die Flöten so gut versteckt sind. Benutzt Du eine dieser Flöten, bringt sie Dich in eine neunte Welt: Die Warp Zone. In Welt 1-3 findest Du die erste Flöte. Um sie zu finden, mußt Du sozusagen hinter die Kulissen blicken!

Mit Musik in den phantastischen Münzenhimmel

Benutz den Schildkrötenpanzer-Kick, um störende Blöcke hier aus dem Weg zu räumen. Dann springst Du in die gezeigte Lücke, damit der Notenblock erscheint. Nun springst Du auf den drauf und drückst das Steuerkreuz nach oben: So wirst Du in den Münzen-Himmel hineinkatapultiert. Bist Du jetzt auch noch Waschbär-Mario, dann kannst Du noch weiter oben nicht nur noch mehr Münzen ergattern, sondern auch einen 1-Up-Pilz. Für den Anlauf mußt Du hier hin- und herlaufen.

START



WELT 1 • 4

Vorwärts geht es ganz von alleine!

Schnelligkeit ist in dieser Welt keine Hexerei, sondern unbedingtes Muß. Schließlich bewegt sich der Bildschirm ganz von alleine nach rechts. Also schnell sondieren und sicher über die Abgründe springen, dann kommst Du auch hier heil durch. Nur Mut – bewegliche Holzplanken werden Dir helfen!

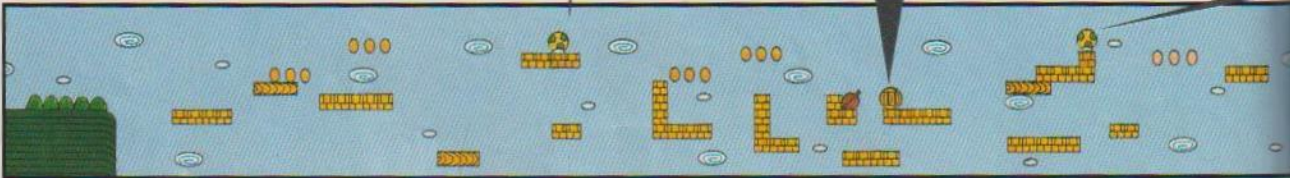
Erinnere Dich genau!

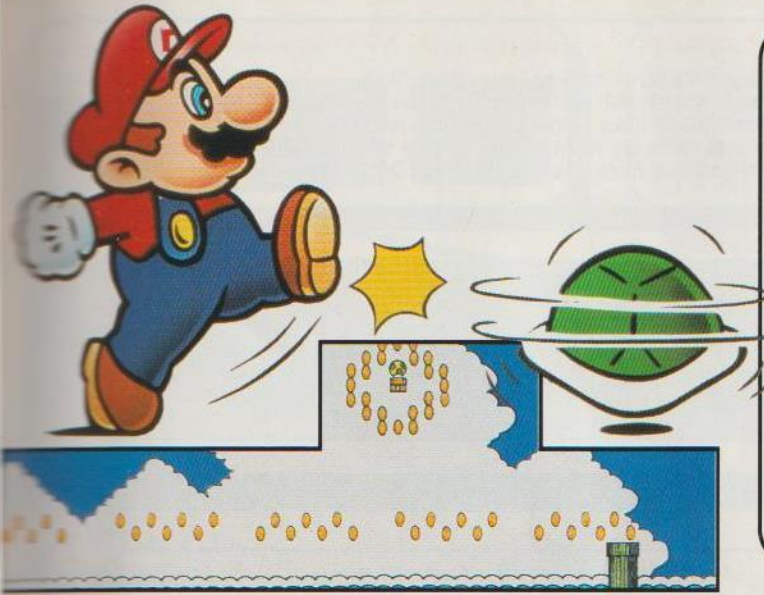
Diesen 1-Up-Pilz wirst Du nur erwischen, wenn Du ihn nach rechts dirigierst. Du weißt doch noch, wie das geht, oder? Na dann, mach es auch so, sonst geht Dir das Extraleben durch die Lappen.

Irres Gehüpfle lohnt sich

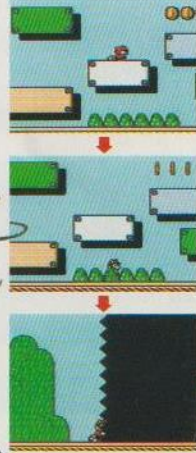
Der einzige Weg, wie Du wirklich alle zehn Münzen an dieser Stelle einsammeln kannst, ist, so schnell wie möglich an den Block zu hüpfen. Vergiß nicht – der Bildschirm bewegt sich weiter.

START

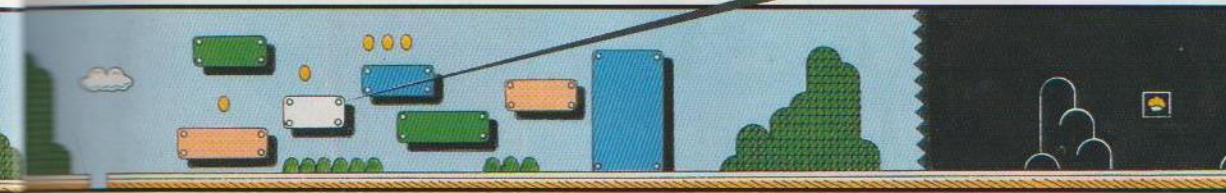




Das Geheimnis ist gelüftet: Die erste magische Flöte

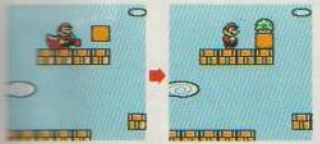


Spring auf die weiße Plattform und zieh Dir für etwa fünf Sekunden die Mütze über den Kopf. Plötzlich fällst Du runter – quasi hinter die Kulissen der Welt 1.3. Nun lauf zum Ende und Du wirst Dich in einem geheimen Toad-Haus wiederfinden. In der Schatztruhe befindet sich besagte magische Flöte.



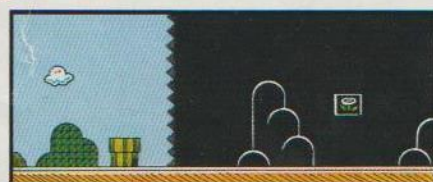
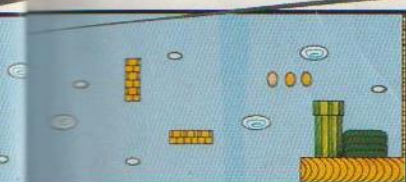
Mit Panzer oder Schwanz

Hol Dir die zwei 1-Up-Pilze, indem Du kunstvoll Deinen Waschbärschwanz gegen den Block haust oder aber mit einem Schildkrötenpanzer wirfst. Selbst wenn Du jetzt ein Leben verlierst, kommst Du mit den zwei 1-Ups besser raus als vorher!



Laß das Weiße Toad-Haus erscheinen

Hol Dir hier die zehn Münzen. Hast Du in dieser Welt 44 Münzen oder mehr gesammelt, dann erscheint das weiße Toad-Haus auf der Karte. Du kannst Dich dann über einen magischen Flügel freuen, der in der Schatztruhe verborgen ist.



Ergreif die Chance für 5 Extraleben

Am Ende jeder Welt bekommst Du eine Karte. Kannst Du dabei dreimal eine Sternkarte erwischen, bedeutet das 5 Extraleben für Dich. Wenn man den Trick kennt, ist das gar nicht so schwer. Lauf auf den Block zu und halte dabei den B-Knopf gedrückt. Nun spring in einem 45-Grad-Winkel an den Kartenblock heran und es erscheint ein Stern!



WELT 1 •

MINI-SCHLOSS

In Bumm-Bumms Schloß gibt's die zweite Flöte

Bumm-Bumm, der Koopa-Kraftprotz, der die Mini-Schlösser bewacht, hält in seinem Zuhause nicht nur Übles, sondern auch angenehme Überraschungen parat. In diesem ersten Mini-Schloß ist das eine Warpzonenflöte.

Die Flöte ist gut versteckt

Räum Knochentrocken aus dem Weg, nimm Anlauf, heb als Waschbär-Mario ab. Flieg nach links und hoch, dann nach rechts. Geht es nicht weiter, drücke das Steuerkreuz nach oben – die Flöte ist Dein.



START



WELT 1 • 5

Erst runter dann rauf in den Münzenhimmel

Eine merkwürdige Welt! Überall lauert Gefahr und doch erhältst Du die Chance noch einmal den Münzenhimmel zu betreten.

Rutsch mit Folgen

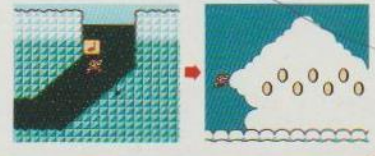
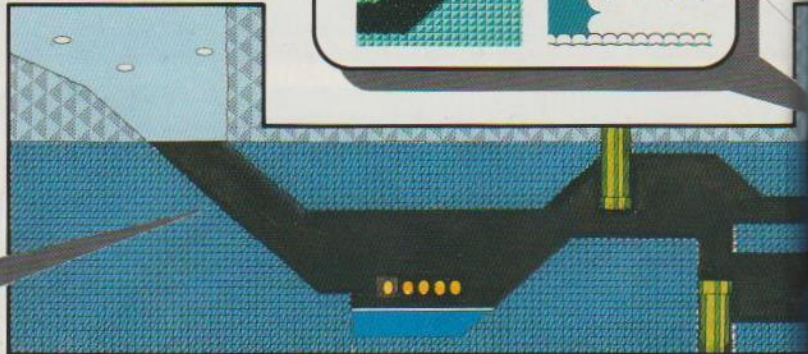
Wenn es gleich zu Anfang abwärts geht, dann drück das Steuerkreuz nach unten und rutsch den Hang hinunter. Das wird eine „nette“ Überraschung.



Finde den magischen Notenblock

In diesem Tunnelausgang muß Du etwas herumspringen, dann erscheint ein Notenblock. Das ist reine Magie: Spring drauf und er wird Dich in den Münzenhimmel katapultieren.

START



WELT 1 • 6

Tückische Plattformen und ein kurzer Anlauf

Die motorgetriebenen Lift-Plattformen sind sicher, aber die freischwebenden fallen sofort runter, wenn Du draufspringst. Da muß dann Dein Sprungtiming stimmen. Ansonsten wirst Du versuchen müssen, mit einem etwas ungewöhnlichen Anlauf trotzdem zu fliegen, wenn Du an alle Münzen herankommen willst.

Eine sichere Sache

Bleib hier ruhig auf dem Lift stehen und warte ab, bis der richtige Moment gekommen ist.



Verzwicktes Extraleben

Als erstes muß die dumme Schildkröte aus dem Weg. Jetzt kannst Du Dir aus dem Block oben den 1-Up-Pilz holen. Etwas eng, aber gar nicht so schwer.

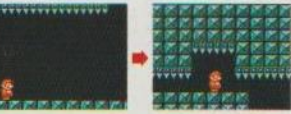


START



Die Domendecke fällt runter...

Lauf schnell in die sicheren Zonen und geh erst weiter, wenn sich die Decke wieder nach oben bewegt.

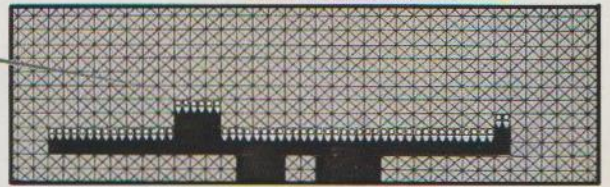
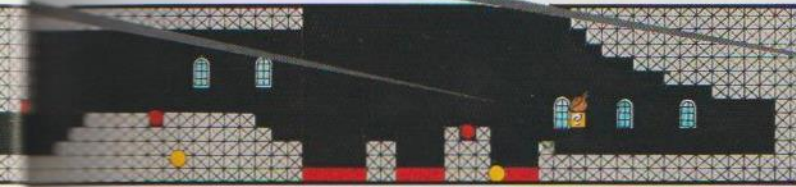


Bumm-Bumm ist ein Hitzkopf

Gerätst Du in Verzug, dann wird der Koopa-Kraftprotz wirklich wütend. Also spring auf ihn drauf und zur Seite, spring drauf und zur Seite, spring drauf und ... Du bist der Sieger in diesem Duell!

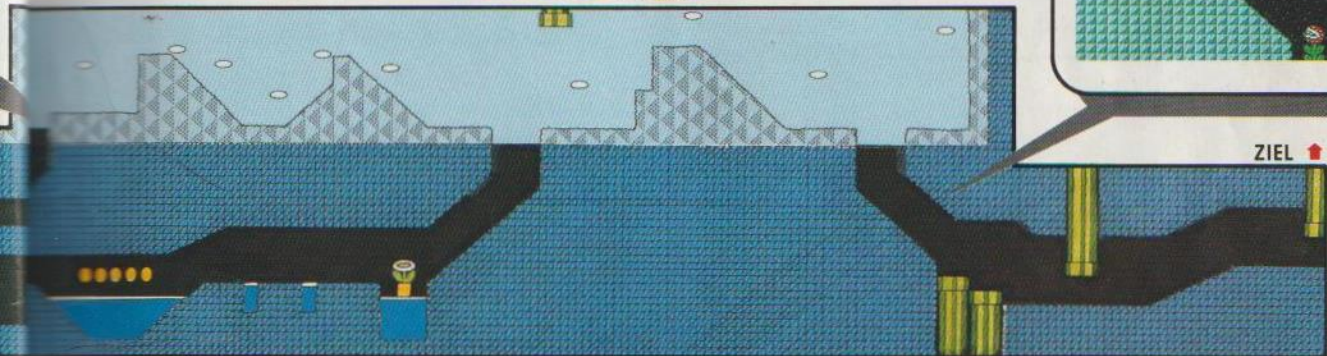


Bumm-Bumms Kammer ↑



Ein hilfreicher Koopa-Panzer

Der Venus Feuer Falle wird es schlecht ergehen, wenn Du im richtigen Moment mit einem Panzer wirfst.



ZIEL ↑

Köpfchen, Köpfchen

Krabbel unter den niedrigen Block und hol Dir die Münzen raus. Keine Angst, das gibt keine Gehirnerschütterung.



Etwas zu kurz geraten: Der Anlauf

Wenn Waschbär-Mario hier fliegen kann, muß er sich mit einem etwas ungewöhnlichen Anlauf zufrieden geben. Du startest ganz rechts an der ersten Plattform und machst nur kleine Sprünge!



WELT 1 •

FLUGSCHIFF

Aufgepaßt: Das ist Larrys Schiff

Die einzelnen Bowser Abkömmlinge haben jeweils einem König des Schwammerl-Königreiches mit einem Fluch belegt. Larry, der jüngste Koopa, verwandelte den König des Landes der Steppe in einen Hund. Nur Du, Mario, kannst den König von dem Fluch erlösen! Dazu mußt Du mit Larry Koopa kämpfen – da führt kein Weg vorbei!

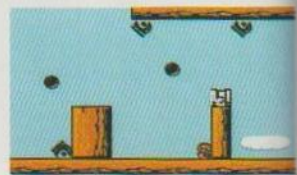
Starke Geschütze

Wenn Du Dich auf eine Kanone draufstellst und die herauschießenden Kugeln Deine Füße berühren, dann tut Dir das nichts, im Gegenteil, Du kannst 100 Punkte auf Deinem Konto verbuchen. Insofern unterscheiden sie sich nur wenig von anderen Gegnern, die Dir begegnen.

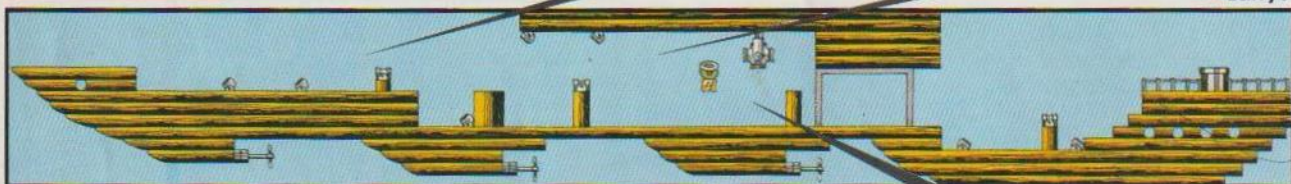


Ein sicherer Platz

Solange Du rechts von Bullet Bill stehst, wird er nicht schießen, aber wehe, Du bewegst Dich ein wenig... Du wirst staunen, was Dich dann erwartet. Sicher keine angenehme Angelegenheit! So viel steht schon fest.



START



Larrys Kabine

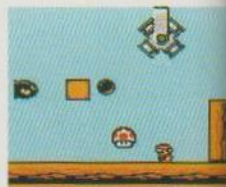
Larry Koopas Schlupfwinkel

Larry hält sich für besonders schlau, aber da hat er nicht mit dem fixen Klempner gerechnet! Dreimal mußt Du dem Benjamin der Bowser-Sippe den Kopf zurechtrücken und der Spuk hat ein Ende. Allerdings ist der hüpfende Larry recht schnell. Aber wenn der Typ hochhüpft, dann lauf schnell unten durch. Das ist die sicherste Klempner-Methode!



Ein einsamer Superpilz

Das hier ist Deine einzige Chance, auf dem Flugschiff neue Kraft zu tanken. Paß auf die Kanonenkugeln auf, die Dir hier um die Ohren fliegen und schnapp Dir den Inhalt des Blocks. Es kann nicht schaden, denn bald triffst Du auf Larry!



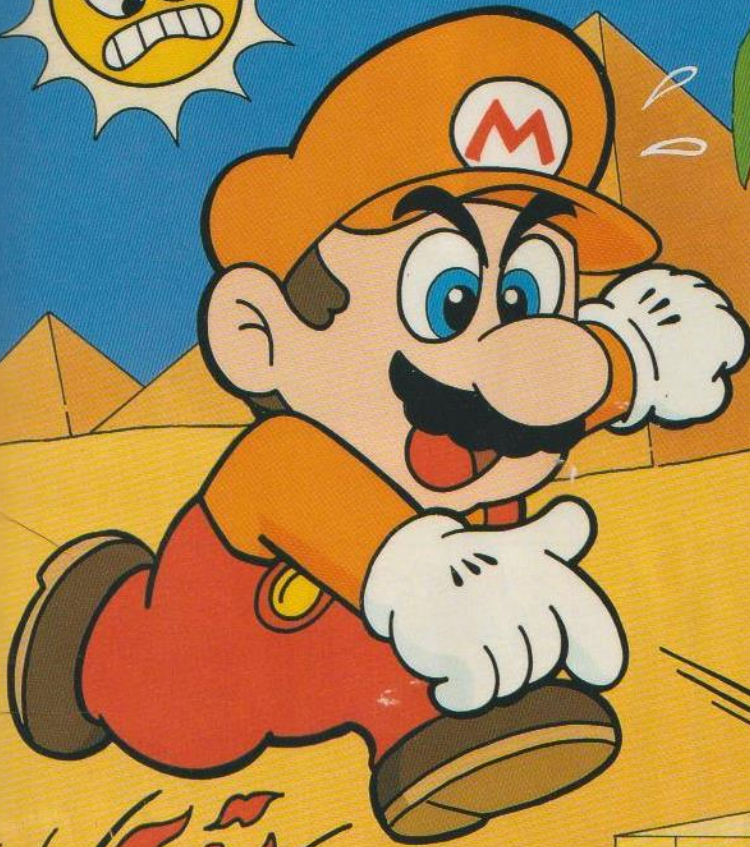
Der Hund, der ein König war

Der Fluch ist von den Schultern des Steppenland-Königs genommen: Er ist wieder er selbst! Zum Dank überreicht er Mario einen Waschbärenzug und einen Brief von Prinzessin Toadstool: „Ich grüße Dich! Wenn Du irgendwelche Geister erblickst, dann nimm Dich in acht. Sie werden Dich verfolgen, wenn Du Dich umdrehst. Ich lege Dir einen Edelstein bei, der Dich schützen wird.“



WELT 2

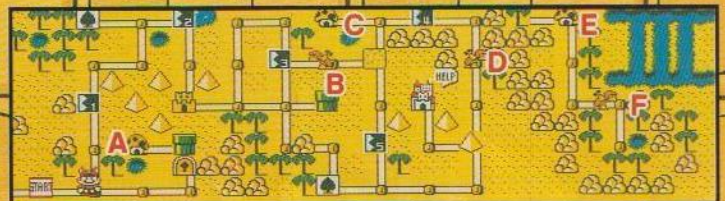
LAND DER WÜSTE



Welt-Daten

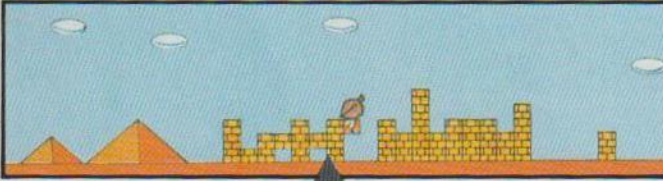
A				D	
B				E	
C				F	

Weißes Toad Haus: 2-2: 30 Münzen



WELT 2 • 1

START



Die Ruinen der Schwammerl-Pharaonen

Der Klempner als Archäologe – da bleibt kein Stein auf dem anderen. Du solltest in den steinernen Überresten jeden Stein auskundschaften auf der Suche nach Münzen und Power-Gegenständen.

Zeit für den Panzertrick

Nimm den Panzer der Schildkröte mit, die Du vorher schon am Anfang der Welt triffst. An dieser Stelle kickst Du den Panzer nun gegen den Steinblock und ein Power-Gegenstand gehört Dir.



Getarnte Micro-Bazillen

Die kleinen Bazillen haben sich in Steinen versteckt. Kurz bevor sie loshüpfen, heben sie den Stein etwas an. Das ist der richtige Moment, ihnen den Garaus zu machen, indem Du auf sie draufspringst.



WELT 2 • 2

Eine trügerische Oasen-Idylle!

Sammele in dieser Welt dreißig Münzen oder mehr und das Weiße Toad Haus wird erscheinen. Allerdings ist das in dieser unheimlichen Wüstenlandschaft gar nicht so einfach. Es erwarten Dich Treibsand und gefährliche Gewässer. Um hier heil durchzukommen, brauchst Du schon etwas Übung!

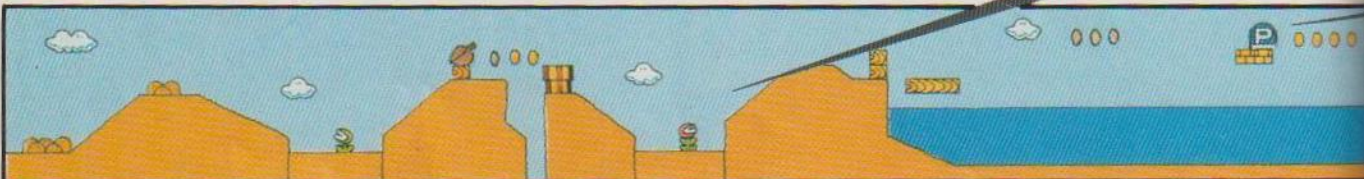


B-Knopf drücken und springen

Die Bekanntschaft mit dem Treibsand mußt Du ja nicht unbedingt machen, denn da wieder rauszukommen, ist eine äußerst beschwerliche Angelegenheit. Spring lieber über die Sandfalle drüber. Halt beim Anlauf den B-Knopf gedrückt, und im letzten Moment den A-Knopf, dann schaffst Du es.



START



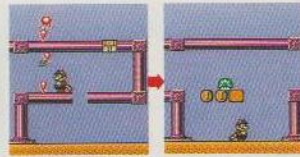
Eine gutgeschützte Himmelsröhre

Als Waschbär-Mario nimmst Du hier ordentlich Anlauf und hebst ab zu einem lohnenden Flug: Im Himmel findest Du nämlich eine von Steinen umgebene Röhre. Bist Du runter in den Röhrenraum, dann betätige den P-Block, um die Münzen erscheinen zu lassen.



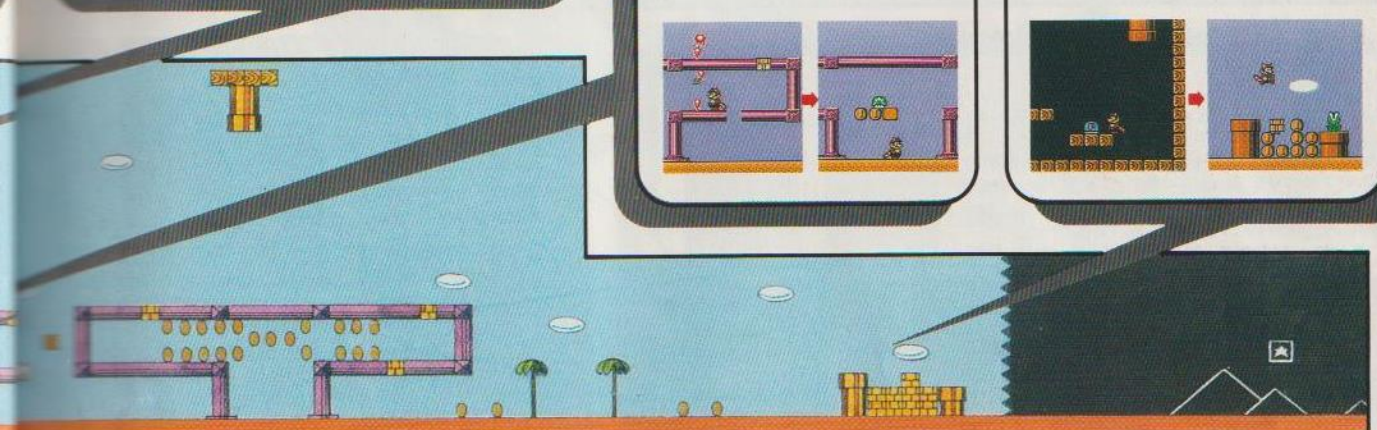
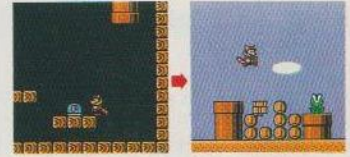
Der Waschbär-Schwanz hilft

Mit dem Waschbär-Schwanz läßt sich zwar nicht jeder Gegner beeindrucken, aber die Feuerschlange hat gegen diese spezielle Waschbär-Attacke keine Chance. Scheue nicht den Kampf mit ihr, denn sonst entgeht Dir das Extraleben im Block.

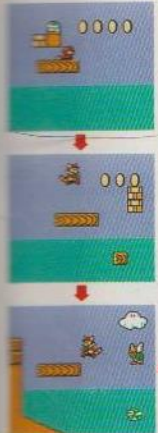


Ein super-toller Bonus

Kletter in die letzte Röhre hinein und betätige dort den P-Block. Jetzt ganz schnell wieder raus aus dem Raum an's Tageslicht. Dort haben sich die Steine in Münzen verwandelt, die Du schnell einsammeln muß, bevor sie wieder zu Stein erstarren.



So kommst Du an 30 Münzen heran

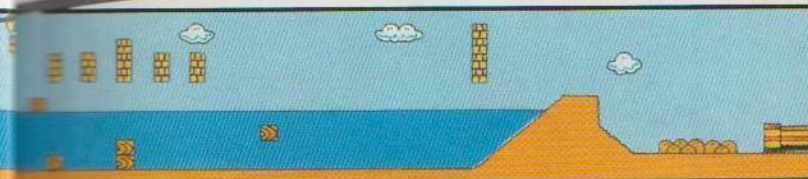


Erst einmal kannst Du die sichtbaren Münzen einsammeln. Dann laß aber auch den P-Block erscheinen. Spring von Deinem Holzstamm-Floß ab, schwimm nach links und dann wieder drauf auf Dein Floß. Nun kannst Du den P-Block auslösen und alle Münzen einsammeln, die vorher Blöcke waren. Die letzten vier bekommst Du nur mit einem Anlauf-Sprung. (B-Knopf).



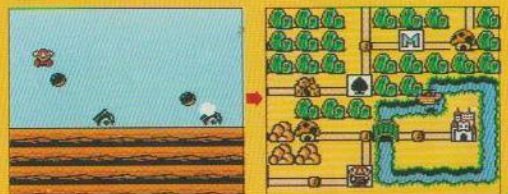
Zur Belohnung gibt es im Weißen Toad Haus den Anker. Damit kannst Du das Flugschiff an die Kette legen.

ZIEL →



Klappt es nicht sofort, probier es nochmal!

Kannst Du das jeweilige Bowser-Kind nicht gleich beim ersten Mal bezwingen, dann versuch es noch einmal. Das Flugschiff wird nach Deinem Scheitern weiterfliegen und sich eine Position auf der Weltkarte suchen, die Du erst erreichst, wenn Du eine Actionwelt beendet hast. Allerdings wenn Du den Anker besitzt, wird das Schiff festgehalten.



WELT 2 •

MINI-SCHLOSS

START



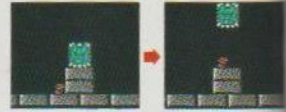
Knochentrocken bescheren Dir Extraleben

Wenn Du drei Knochentrocken-Skelettschildkröten auf einmal auf Dich zukommen siehst, winkt ein Extraleben. Allerdings nur, wenn Du Waschbär-Mario bist. Du mußt nämlich auf sie draufspringen ohne zwischendurch den Boden zu berühren.



Der Wummp-Trick

Der Wummp donnert runter. Hab Geduld und warte bis er sich wieder nach oben bewegt.



Bumm-Bumms Kammer ↓

Stacheln, wohin Du gehst

Stacheln gibt es hier überall. Aber wie Du Dich auch -entscheidest, einem Problem wirst Du nicht entgehen – der Bekanntschaft mit Buu Huu!

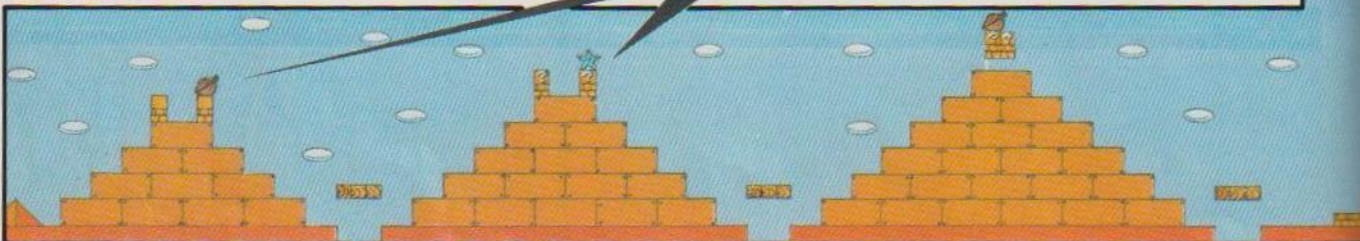


WELT 2 • 3

Die geheimnisvollen Schätze der Pyramiden

Vor Dir türmen sich die geheimnisumwitterten Pyramiden der Schwammerl-Pharaonen auf. Obwohl es ungeheuer viel Münzen einzusammeln gibt, steckt diese Pyramiden-Welt voller Gefahren. So leicht geben auch längst verstorbene Pharaonen ihre Geheimnisse eben nicht preis.

START



Himmlich! Hier kannst Du reich werden

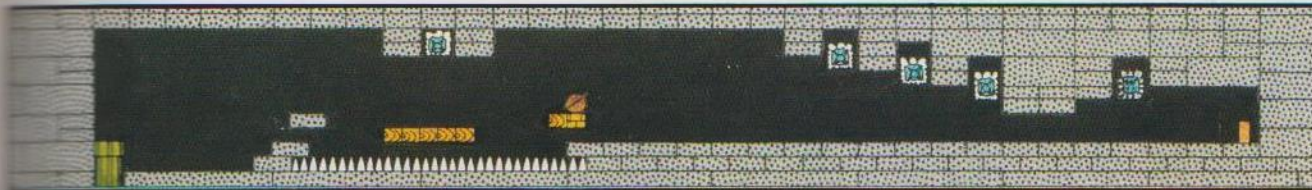
Lauf nicht am P-Block vorbei, dann kannst Du viele Münzen sammeln. Laß Dich nach dem Auslösen fallen, um Dir die Taschen zu füllen.



Sammele Kräfte ein

Wieder einmal brauchst Du einen Schildkrötenpanzer, um an die Power-Gegenstände auf der Pyramidenspitze heranzukommen. Außer natürlich Du bist schon irgendein Super-Power-Mario!





Mario und die Geister

Wenn Du Buu Hoo, dem Mini-Schloßgespenst, den Rücken zukehrst, wird er Dich hartnäckig verfolgen. Drehst Du Dich aber um und schaust ihm direkt in seine gespenstischen Augen, läßt er Dich in Ruhe.



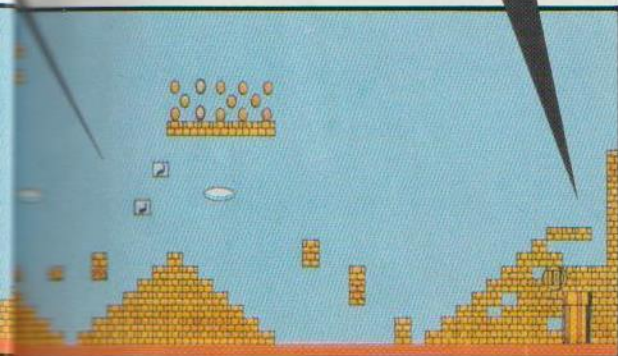
Auf ein Neues, Bumm-Bumm

Bumm-Bumm bewacht auch in der Wüste das Mini-Schloß. Ihn kannst Du genauso besiegen, wie den Steppen-Bumm-Bumm: Auf ihn drauf und dann wegspringen. Das dreimal wiederholt und ihm geht die Luft aus!



Eine imposante Sache

Um aus dieser Welt herauszukommen, brauchst Du unbedingt die Hilfe eines Schildkrötenpanzers, denn nur so kannst Du dicke Mauern durchbrechen. Spring zweimal auf die Schildkröte drauf und bring Dich schnell in Sicherheit.

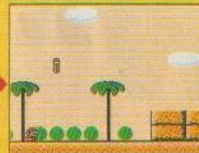
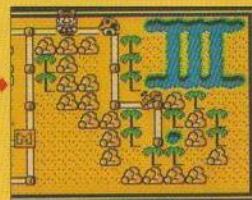
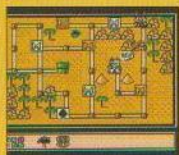


ZIEL ↓



Das Geheimnis hinter den Dünen

In einer späteren Welt verrät Dir Prinzessin Toadstool, daß einige Banditen hinter den Dünen der Wüste eine magische Flöte versteckt haben. Um die Verbrecher zu fangen und die Flöte zu erwischen, mußt Du Dir von den Hammer-Brüdern den Hammer holen. Damit zerschlägst Du den Felsen in der oberen rechten Ecke der Weltkarte und ein geheimer Pfad wird auftauchen.

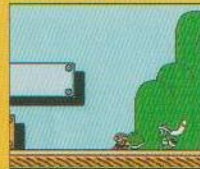


Die Schildkröten-Spezialtechnik

Trag einen Schildkrötenpanzer vor Dir her, während Du rennst und Du bist vor Frontalangriffen geschützt.



Laß den Schildkrötenpanzer über einer Röhre oder einen Block los und er wird nicht zurückkommen und Dich in Gefahr bringen.



Laß den Schildkrötenpanzer einen Block entfernt von einer Röhre oder Mauer fallen, und er wird Dir nicht gefährlich werden.

WELT 2 •

WÜSTE

Die feindliche Natur!

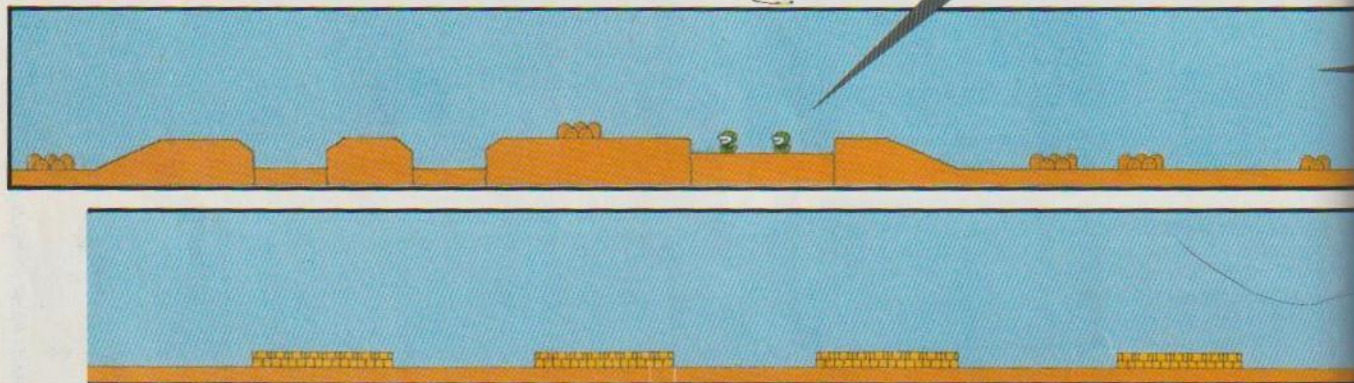
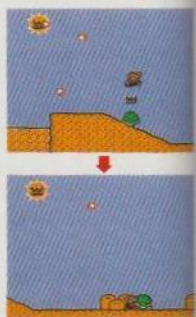
Dieses Mal haben sich die Naturgewalten gegen den braven Klempner verschworen: Sie wollen mit all ihrer Macht Mario aufhalten. Nach einer solchen Strapaze weiß ein Klempner, was er getan hat!

START



Nimm den Panzer mit

Nachdem Du die Schildkröte aus ihrem Panzer verschucht hast, kick den nicht einfach weg, sondern nimm ihn mit. Du wirst ihn später dringend brauchen – ganz sicher!



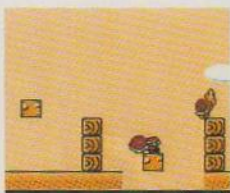
WELT 2 • 4

Hoch hinaus bringt großen Profit!

Du hast hier die freie Auswahl, welchen Weg Du nehmen möchtest, aber empfehlenswert ist der obere. Der Grund liegt auf der Hand: Zum einen findest Du dort sehr viel mehr Münzen und zum anderen begegnen Dir nicht so viele Bowser Freunde!

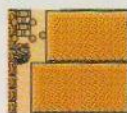
Hol Dir erst die Super-Power

Nimm einen Schildkrötenpanzer mit und begib Dich auf die Mauer links von dem schwebenden Block. Nun wirf den Panzer und der Power-Gegenstand gehört Dir.



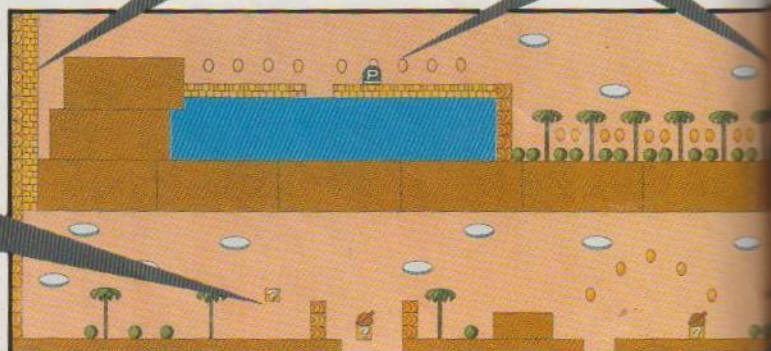
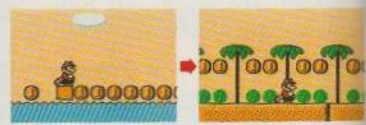
Hier geht es nach oben

Als Waschbär-Mario fliegst Du in die obere linke Ecke zu Beginn dieser Welt. Nun zerschmettere einen Stein nach dem anderen, bis der Weg frei ist.



Ungetrübter Münzenhimmel

Schon so gibt es hier zahlreiche Münzen zu finden, aber eben auch zwei P-Blöcke, die alle Steine in Münzen verwandeln. Das ist ein „kleines“ Extra-Taschengeld.



START

Der Sandsturm bringt Dich in Gefahr



Renn nach rechts und halt den Schildkrötenpanzer gut fest. Kommt nun der Tornado auf Dich zu, dann mach einen gut getimten Sprung in das Zentrum des Wirbelwindes. Er wird Dich ein ganzes Stück forttragen. Und wenn dieser Spuk vorbei ist, kommt die Sonne vom Himmel herunter, um Dir einen ordentlichen Sonnenstich zu verpassen. Wehr Dich gegen sie mit dem Panzer!



Das Geheimnis der Magischen Flöte



Ein großes Geheimnis wird gelüftet: Die Magie der Flöte. Es handelt sich dabei nämlich um eine Warpzonenflöte! Mit ihr kannst Du in jede Welt gehen, in die Du möchtest. Hast Du eine magische Flöte gefunden, dann benutze sie, während Du Dich auf der Weltenkarte befindest und ein Wirbelwind transportiert Dich in die 9. Welt – die Warpzone.

von

WELT 1

WELT 2-6

WELT 7-9



Schnell reich werden

Hoffentlich bist Du hier Waschbär-Mario. Dann nämlich kannst Du fliegen und die Münzen aus den oberen Blöcken herausholen. Der schnelle Weg zum Reichtum!



Aufräumen mit dem P-Block

Zerschmetter die Blöcke hier nicht voreilig, sondern finde lieber den P-Block, dann verwandeln sich die Blöcke in Münzen und das Aufräumen lohnt sich jetzt erst so richtig.



Cool bleiben

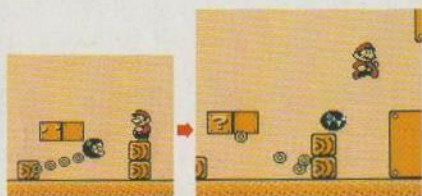
Warte einfach bis der Bumerang-Bruder seine zwei Wurfgeschosse losgeschickt hat, bevor Du ihm gegenübertrittst. Zeig ihm, was eine richtige Mario-Attacke ist. Und paß auf: Die Bumerangs kommen wieder zurück. Also schnell weiterlaufen.



WELT 2 • 5

Armes Kügelchen...

Mitleid ist hier fehl am Platze! Denn die Ketten-Kanonenkugel wird Dir mächtig weh tun, wenn sie Dich erwischt. Lauf lieber schnell weg, denn wenn Du etwa 160 Timer-Sekunden wartest, dann löst sich die Kette in Luft auf und die Kugel versucht, Dich zu erwischen.

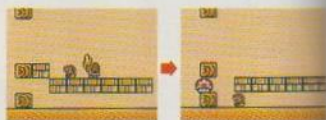


Mit dem Efeu nach oben!

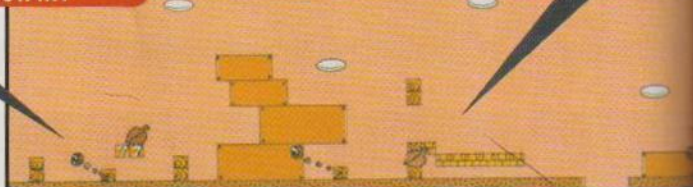
Genau wie beim ersten Super Mario Bros. Abenteuer wachst auch hier aus einigen Blöcken Efeuranken nach oben, an dem Du hochklettern kannst. In dieser Welt wirst Du zu einem Wolkenweg geführt, der Dich wiederum zu einer Bonusröhre bringt. An Münzen herrscht da kein Mangel!

Der Fall des hilfreichen Koopa

Unfreiwillig wird die Koopa Schildkröte hier wieder einmal zu Deinem Helfer! Mit dem Panzer kann Mario nämlich die Steine zerschmettern, um an den Power-Gegenstand in dem Holzblock zu kommen.



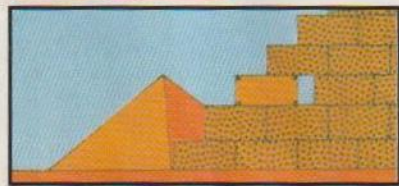
START



WELT 2 •

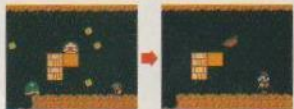
PYRAMIDE

START



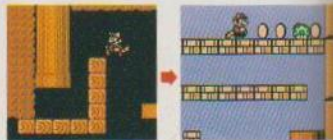
Reaktiviere den Block

Gleich an der Eingangstür ist ein unsichtbarer Block versteckt, der einen Power-Gegenstand beinhaltet. Den kannst Du immer wieder benutzen, indem Du einfach kurz die Pyramide verläßt und wieder reingehst. Der Block ist dann wieder aufgefüllt.



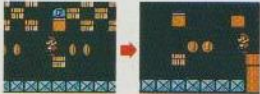
Ein unsichtbarer Block hilft hoch

Laß erst einmal den unsichtbaren Block hier erscheinen und benutz ihn als Plattform, um den Eingang der Röhre zu erreichen. Bist Du durch die Röhre in den Geheimraum gelangt, kannst Du einiges an Münzen sammeln, sowie ein Extraleben, das sich oben im fünften Block von rechts versteckt.



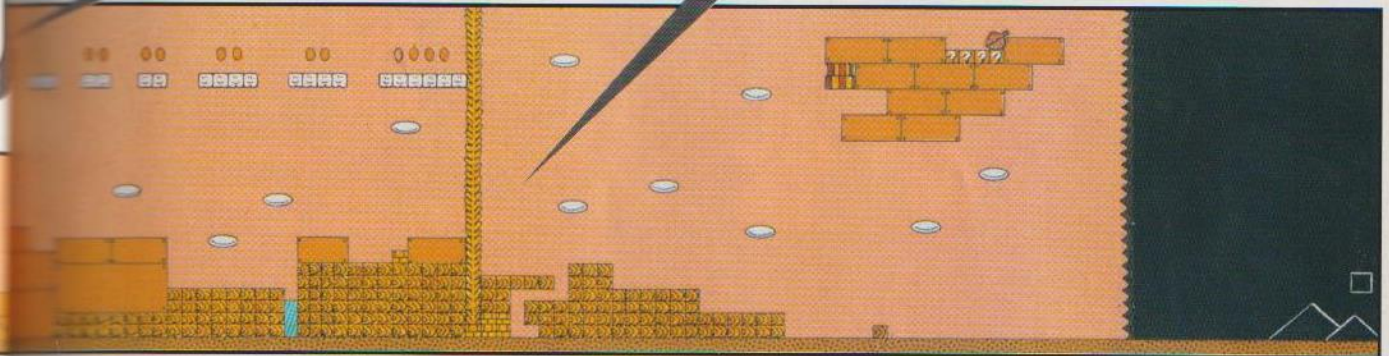
in die Himmels-Röhre

Durch die Röhre gelangst Du in einen geheimen Münzenraum. Zerschmetter nur so viele Blöcke, wie nötig, um den P-Block aktivieren zu können. Hast Du ihn ausgelöst, kannst Du 'ne ganze Menge Münzen einsammeln.



Der Efeu braucht den Kick

Diese Efeuranke braucht einen kräftigen Stupser mit dem Schildkrötenpanzer. Kick das Ding in die Lücke und er wird den Rest erledigen. Und siehe da, der Efeu rankt nach oben.



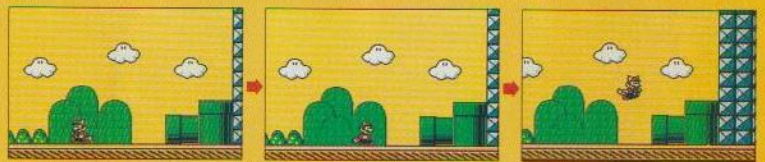
Käfer im Kopfstand

Die Käfer haben eine neue Technik entwickelt, um Mario aufzuhalten. Sie krabbeln an der Decke entlang und lassen sich runter fallen. Mach Dich bereit, sie blitzschnell zu überspringen.



Abheben, auch bei kurzen Anläufen

Indem Du vor- und zurückläufst ohne den B-Knopf loszulassen, kannst Du auch bei kurzen Anlaufmöglichkeiten die Power bekommen, um Dich als Waschbär in die Lüfte zu schwingen. Flieg los, sobald das Signal ertönt!

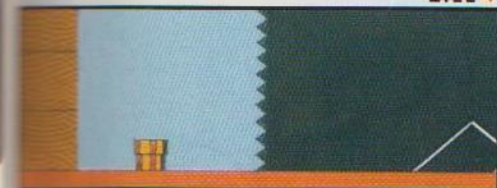


Mario kann nicht alles aufbewahren

Du kannst 28 Gegenstände von den Hammer-Brüdern oder aus den Toad-Häusern sammeln und für „schlechte Zeiten“ aufbewahren. Kommt allerdings ein 29. Gegenstand dazu, wird dieser den letzten Gegenstand in Deinem Lager ersetzen und einer geht verloren.



ZIEL ➔



WELT 2 •

FLUGSCHIFF

Die Morton Koopa Jr. Show!

Der widerliche kleine Morton hat den König des Wüstenlandes in eine Spinne verwandelt. Da Morton eines der älteren Bowser-Kinder ist, hat er natürlich schon etwas mehr Erfahrung: Sein Flugschiff ist schon etwas gemeiner ausgestattet als das von Larry. An ein paar Stellen muß Du besonders vorsichtig sein! Denn Mortons Fallen sind überaus gefährlich!

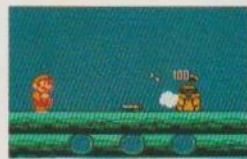
Nur eine einzige Power-Up Chance

Hol Dir den Power-Gegenstand aus diesem Block, denn er ist die einzige Chance, Kräfte auf dem Flugschiff zu sammeln. Und bei dem, was Morton für Dich vorbereitet hat, brauchst Du alle Power, die Du kriegen kannst.

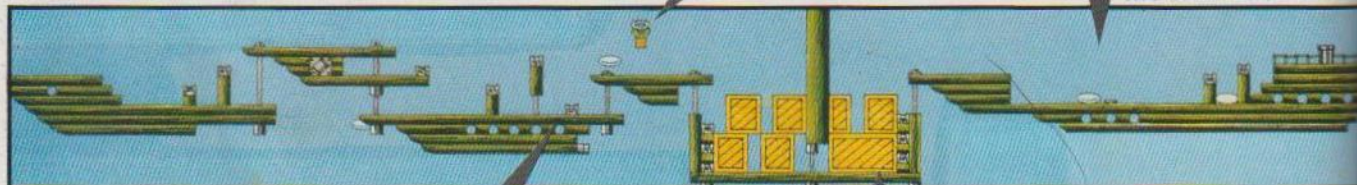


Rocky Schraubschließel höchstpersönlich

Eigentlich ist Rocky ja eine Schildkröte, aber seit er nicht mehr boxen kann, wie seine Kollegen, hat er sich auf das Werfen von Schraubschließeln verlegt. Daher auch der etwas ungewöhnliche Spitzname. Gerate nicht in seine Wurflinie! Du wirst Rocky nochmals in Welt 8 wiedersehen.



START



Mortons Kabine ↓

Eine strategisch wichtige Kanone

Auch wenn alles auf diesem Schiff etwas willkürlich plaziert aussieht – diese Kanone ist wirklich günstig postiert. Sie kann jedem Eindringling auf dem Schiff gefährlich werden, auch einem Klemptner!



Probleme im Lagerraum

Das ist der gefährlichste Abschnitt des Flugschiffs. Sobald Du den Boden des Schiffes sehen kannst, renn los wie ein Verrückter und versuch aus dem Wahnsinns-Labyrinth herauszukommen.



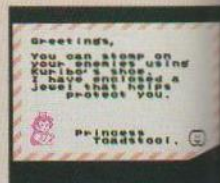
Morton ist ein echter Widerling!

„Grr, Mario, meine Laune ist nicht die beste heute!“ Aber wann ist die mal besser? Nur was gehen Dich die Launen von Morton an – spring ihm dreimal auf den Kopf. Morton wirkt zwar etwas langsamer als sein Bruder Larry, aber das macht ihn nicht weniger gefährlich.



Die Morton-Show ist beendet!

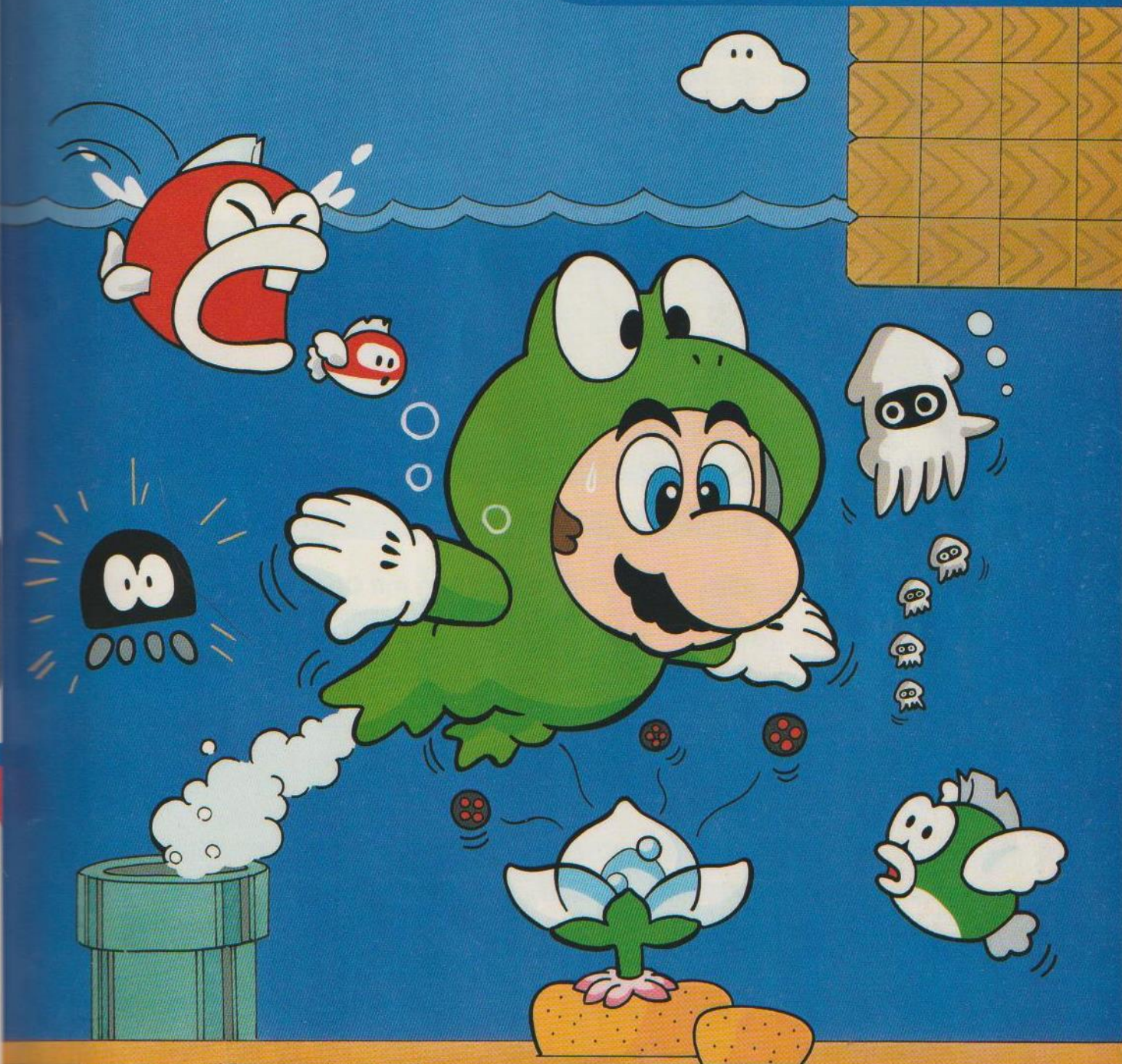
Mario hat es mal wieder geschafft: Der Wüstenkönig ist wieder er selbst. Zum Dank gibt es eine Wolke und einen Brief von der Prinzessin: „Ich grüße Dich! Du kannst Deinen Gegner aus dem Weg räumen, wenn Du in den Kuribo Sprungstiefel steigst. Außerdem habe ich einen wertvollen Edelstein (die Wolke) beigelegt. Prinzessin Toadstool.“





WELT 3

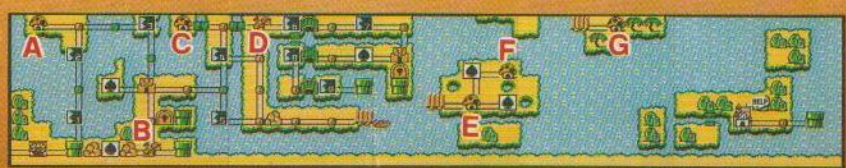
LAND DES WASSERS



Welt-Daten

A		E			
B		F			
C			G		
D					

Weißes Toad Haus: 3-8: 44 Münzen





WELT 3 • 1

Unter Wasser wird's gefährlich!

Die Widersacher, die Dir im Land des Wassers über den Weg schwimmen werden, sind fies, zäh und ausgesprochen hungrig. Ihre Lieblingsspeise: Mario-Ragout! Denk dran, Wasser ist deren Element, so daß Du Dich eigentlich nur im Froschanzug oder als Feuer-Mario einigermaßen ebenbürtig fühlen kannst.



Behalte die Kontrolle

Luftblasen steigen unaufhörlich aus einigen Röhren auf. Sie machen Dir das kontrollierte Schwimmen schwer, wenn Du in ihren Strudel gerätst. Schwimm möglichst schnell über diese Röhren hinweg.



Blubber-Alarm

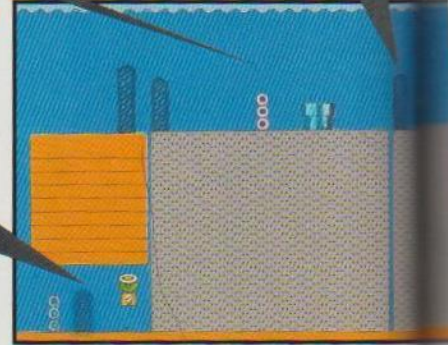
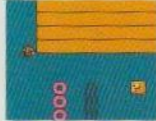
Unter Wasser sind Blubbers eine ständige Gefahr. Überall und irgendwo tauchen sie auf. Wenn Du diese Quallen entdeckst, schwimm vorsichtig um sie herum. Zum Glück sind sie ja nicht besonders schnelle Wasserbewohner.



START

Power tief unten

Gleich wenn Du in diese Welt kommst, tauch nach unten ab, um dort den Power-Gegenstand nicht zu verpassen. Keinen dieser Gegenstände solltest Du Dientgehen lassen.

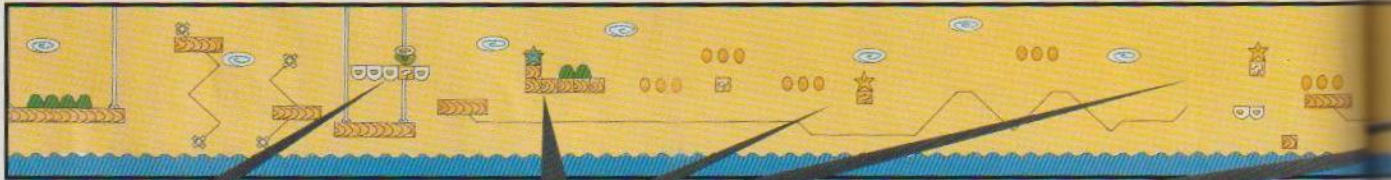


WELT 3 • 2

Die Begegnung mit Cheep Cheep

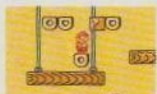
Diese hinterhältigen fliegenden Fische sind schwarz und schlimmer als je zuvor. Am besten benutzt Du Deine Feuerkraft um sie im eigenen Saft schmoren zu lassen. Allerdings lassen sie sich auch durch einen Sprung auf den Kopf beeindruckend

START



Sinkende Blöcke

Lege hier kein Püschchen ein, denn das könnte fatale Folgen haben! Bleibst Du zu lange auf einem Donut-Block stehen, dann sinkt er nach unten. Paß auf, wohin Du da fällst.



Drei Sterne der Reihe nach

Wenn Du Dir den ersten Stern hier geholt hast und während Du unverwundbar die nächsten zwei Fragenzeichenblöcke anhaust, erscheinen dort statt Münzen ebenfalls Sterne. Das ist ein verzwickter Trick, aber die Mühe lohnt sich, wenn man dreimal so lange unverwundbar bleiben kann.



Extraleben – P-Block

Betätige an dieser Stelle den P-Block. Solange seine Magie wirkt, kannst Du leicht den 1-Up-Pilz kriegen, der im oberen Block versteckt ist, denn die Münzen haben sich vorübergehend zu Stein verwandelt.



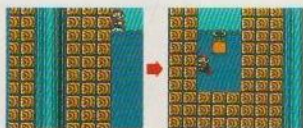
Auf nach oben, Waschbär!

Als Waschbär-Mario kannst Du diese obere Gegend erreichen und dort noch ein paar zusätzliche Münzen einsammeln, sowie ein Extraleben.



Oberum für noch mehr Power

Springst Du hier an der Wasseroberfläche nach oben, kannst Du auf der Insel landen und in dem mittleren Tümpel einen Block mit Power-Gegenstand finden. Denk immer dran: Mario kann nie genug Power haben!



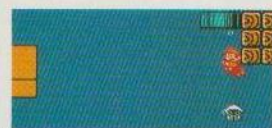
Nicht wegrutschen lassen

Das Extraleben, das in dem Block am Meeresgrunde versteckt ist, kannst Du mit größter Vorsicht erwischen. Bist Du nicht schnell genug, dann rutscht es Dir in den Abgrund weg.



Ergreif die Gelegenheit

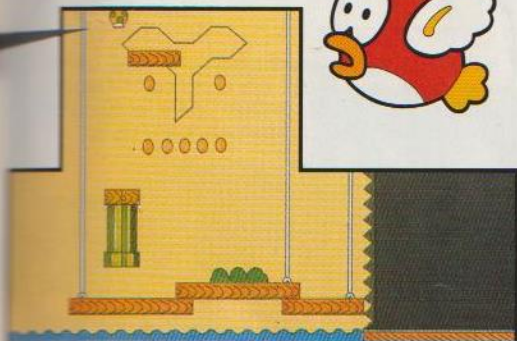
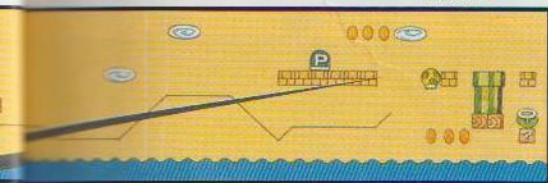
Die Luftblasen, die aus der Röhre aufsteigen, können Dir Auftrieb geben, der Dich direkt zum Ziel führt.



ZIEL ↑

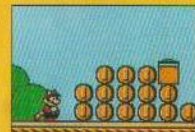


ZIEL ↓



Wie Du auf das Münzen-Luftschiff kommst

Das Luftschiff erscheint nur dann, wenn Du folgende mathematische Bedingung erfüllst: 1. Sammle eine Anzahl von Münzen, die sich durch 11 teilen läßt (11, 22, 33, 44...). 2. Die zweite Ziffer von rechts Deines Scores muß die gleiche sein, wie die Ziffern Deiner Münzanzahl (z.B. Score 9340 bei 44 Münzen). 3. Beende die Welt mit einer geraden Restzeit (z.B. 104 Restsekunden). Geht nur in Welt 1, 3, 5 und 6.



Nachdem Du alle Münzen eingesammelt hast, nimm auch das Extraleben mit.



Kämpf in der Kabine des Luftschiffes mit den Bumerang-Brüdern.

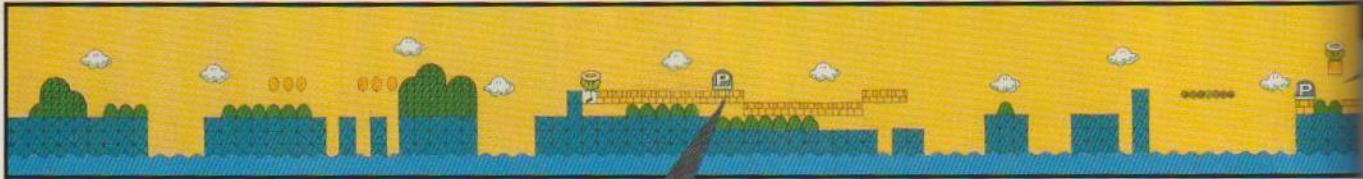


WELT 3 • 3

Big Bill – er ist riesig, gemein und hungrig!

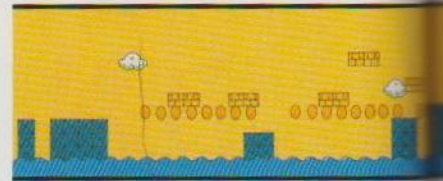
Eines steht fest: Big Bill ist kein Mario-Freund! Er kann Dich einem Haps verschlucken, selbst wenn Du voll aufgewept bist. Aber in dieser Welt gibt es noch mehr Gemeinheiten – so versinnlich zum Beispiel das Land ...!

START



Paßt zusammen: Panzer und P-Block

Hast Du mit dem Schildkrötenpanzer die Magie des P-Blocks ausgelöst, kannst Du einige Münzen einsammeln und auch den Power-Gegenstand im Notenblock. Paß aber auf den lauenden Big Bill auf.



WELT 3 •

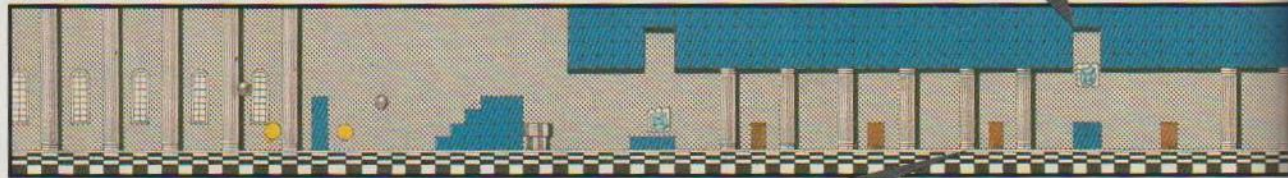
MINI-SCHLOSS

Ein kompliziertes Mini-Schloß!

Die Türen in diesem Schloß führen Dich in eine geflutete Geheimkammer. Aber die meisten Türen sind reine Zeitverschwendung. Also schau Dir genau die Tips an, damit Du schnell zum Ziel kommst.

Bange Minuten mit Buu Huu

Stell sicher, daß Du beiden Buu Huus, die sich hier an Deine Fersen geheftet haben, direkt in die Augen gesehen hast. Versäumst Du das, dann werden die Sekunden, die Du warten mußt, bis Wump sich wieder nach oben begibt, ausgesprochen unangenehm.



START

Bumm-Bumm kann fliegen

Ihm springst Du am besten so schnell wie möglich dreimal auf den Kopf, denn sonst breitet dieser Bumm-Bumm plötzlich seine Flügel aus und fliegt im Raum herum. Fliegend ist er dann ein wirklich schwer zu schlagender Gegner.



Direkt zu Bumm-Bumm

Nicht leicht, aber einen Versuch wert: Geh in diese Tür und drücke ganz schnell nochmal das Steuerkreuz nach oben. So findest Du Dich direkt in Bumm-Bumms Kammer wieder.



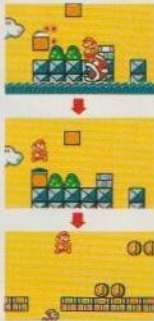
Immer wieder Gegenstände

Indem Du immer wieder rein und raus gehst, kannst Du den Block mit den Power-Gegenständen wiederholt „melken“, denn er füllt sich auf. Hol Dir die totale Mario-Super-Power.



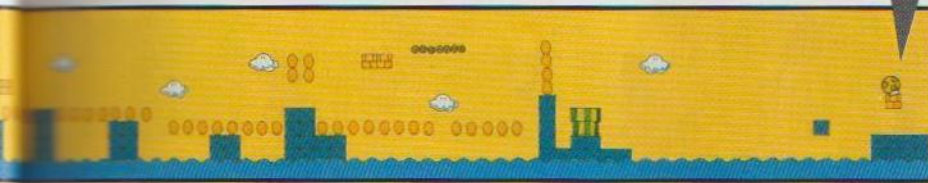
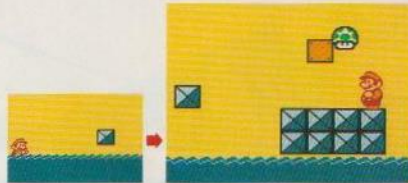
Ein weiterer hilfreicher P-Block

Benutz einen der Eisblöcke, um den P-Block erscheinen zu lassen, aktiviere seine einzigartige Magie und -schwupps - verwandeln sich die Münzen in eine Brücke zum Ziel. Renn nun so schnell Du kannst (B-Knopf drücken) über diese nur kurzfristig stabile Brücke und Big Bill kann sehen, womit er seinen Hunger stillt.



Hast Du Mut und Feuer?

Ja? Dann setz Big Bill zunächst mit einem Feuerball außer Gefecht und hol Dir das Extraleben aus dem oberen Block. Hast Du diese Aktion einmal versucht, dann weißt Du, warum man Mut dazu braucht!



ZIEL ↓



Durch diese Tür zum Ziel

Hast Du es eilig, durch das Mini-Schloß hindurchzukommen? Dann geh in diese Tür rein. Sie führt Dich ohne Umwege in Bumm-Bumms Kammer.



Die letzte Tür und der Münzenschatz

Du kommst durch die Tür und denkst: „Was soll denn hier besonderes sein?“ Spring an der Tür hoch, ein unsichtbarer Block erscheint und... die Münzen werden sichtbar. Sie warten nur auf's Einsammeln!

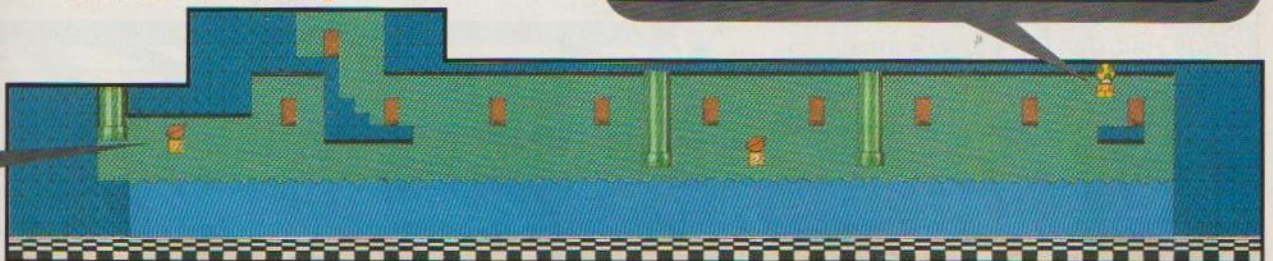


Ein leichtes Spiel

Dieses Extraleben kannst Du ganz lässig einsammeln - vorausgesetzt Du benutzt die richtige Tür. Spring von der richtigen Seite an den Fragezeichenblock heran und der 1-Up-Pilz wird nach rechts fallen.



Bumm-Bumms Kammer ↓





WELT 3 • 4

Die 1-Up-Fabrik – ganz automatisch

Die meisten Methoden unbegrenzte Extraleben zu bekommen, verlangen perfekte Technik und viel Übung. In dieser Welt aber geht es leicht und quasi automatisch. Du gibst nur den Schub!

Ein Turbo-Rutscher



Rutsch den Hügel unter und in der letzten Sekunde mußt nun springen.



WELT 3 • 5

Vier Extraleben für Frosch-Mario

Du weißt ja bereits, daß Dir mit dem Frosch-Anzug das Schwimmen in den Wasserwelten leichter fällt. Auch kannst Du so erst in bestimmte Unterwasserröhren hineinkommen. Die geheimen Räume, die Du so erreichst, servieren Dir einige wertvolle Gegenstände wie zum Beispiel Extraleben.

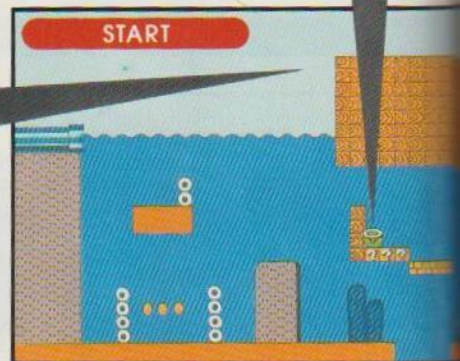
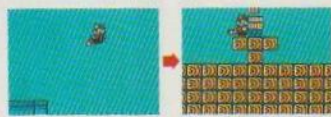
Big Bertha und ihre Babies

Big Bertha, die Gattin von Big Bill, versucht nicht selber, Dich zu verschlucken, stattdessen schickt sie ihre Kinder, die Cheep-Cheeps los. Das macht es nicht ungefährlicher!



Waschbär-Mario schafft es

Oben auf den Inseln, gibt es T-förmige Gebilde. Als Waschbär-Mario kannst Du Dich davon überzeugen, wie wertvoll sie sind: Sie enthalten viele, viele Münzen!



WELT 3 • 6

Wiederholte Aufzugsprobleme

Du kennst ja bereits die fallenden Plattformen und Donut-Blöcke, die unter Deinem Gewicht in den Abgrund sinken. Nur in dieser Welt sind sie manches Mal der einzige Halt, den Du finden kannst.

Bleib nicht stehen

Keine Zeit für Pausen – hier heißt es schnell weiterspringen, denn die Donut-Blöcke halten nicht lange. Warte bis zur letzten Sekunde und begib Dich auf die nächste Plattform.



Münzen per Panzer

Kick den Panzer der ersten Schildkröte, die Dir in dieser Welt begegnet, nach rechts und der sammelt in Deinem Auftrag zehn Münzen ein.



Extraleben nach Belieben dank Lakitu

Als erstes mußt Du mit den Hüpf-Bazillen fertig werden, dann nach rechts bis Lakitu auftaucht und anfängt Stachis Eier runter zu werfen. Nun zurück nach links, schnapp Dir einen Schildkrötenpanzer und kick ihn so, daß er zwischen den unteren Blöcken immer hin und her kegelt.



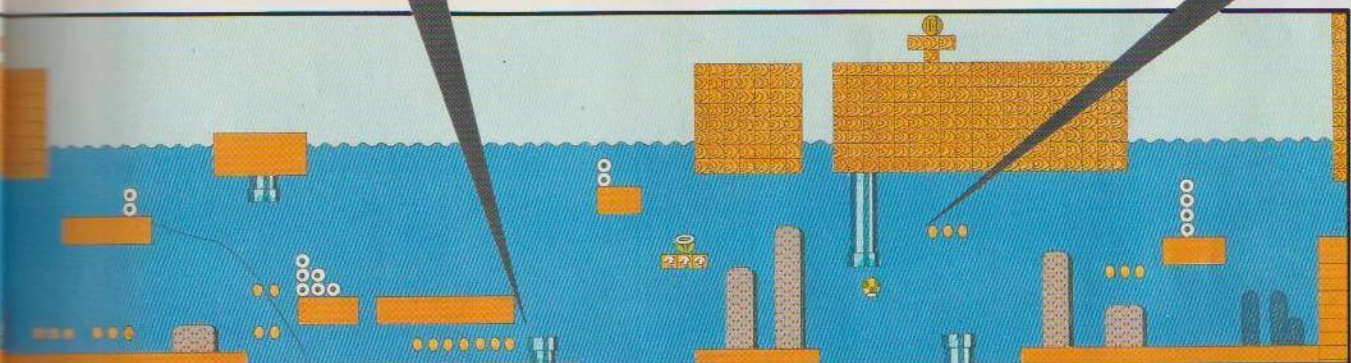
Reserviert für Frosch-Mario

Nur mit dem Froschanzug kannst Du in die Unterwasser-Röhre kommen. Während Du runterschwimmst, halte das Steuerkreuz nach links.



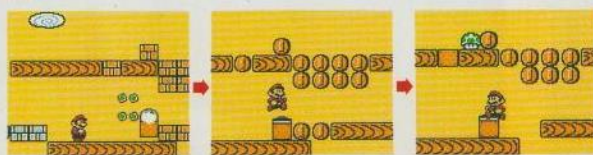
Gegen den Strom schwimmen

Schwimm hier der Strömung der Röhre entgegen und Du wirst einen 1-Up-Pilz bekommen.



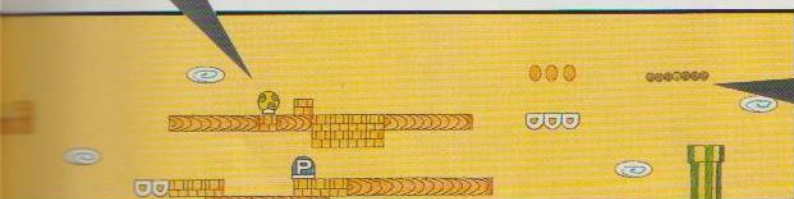
Hol Dir Münzen und Extraleben

Nimm einen Eis-Block und laß den P-Block erscheinen. Nun hol Dir erst den 1-Up-Pilz, indem Du ihn nach rechts dirigierst. Jetzt aktiviere den P-Block und paß auf, daß Du das Extraleben erwischst, wenn es durch die Münzen fällt.



Im richtigen Moment

Spring genau zum richtigen Zeitpunkt auf den rotierenden Lift, wenn er gerade aufhört sich zu drehen. Dann geht es schnell weiter Richtung Ziel-Röhre.



ZIEL ↓



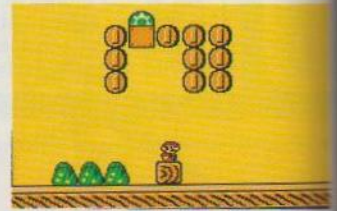
WELT 3 • 7

Morgenstern-Spikes Welt!

Eine interessante Inselwelt mit riesigen Gras-Blöcken, in der Morgenstern-Spike sein Unwesen treibt. Allerdings solltest Du Dir auch eine Exkursion in den Himmel nicht entgehen lassen.

Der P-Block in den Wolken

Hau nicht gleich alle Blöcke hier kaputt. Geh lieber erst nach rechts und dann am Efeu hoch, die Wolken entlang bis zum P-Block. Aktiviere seine Kraft und laß Dich runter fallen. Nun kannst Du die Münzen einsammeln, zu denen sich die Blöcke verwandelt haben, und das Extraleben.

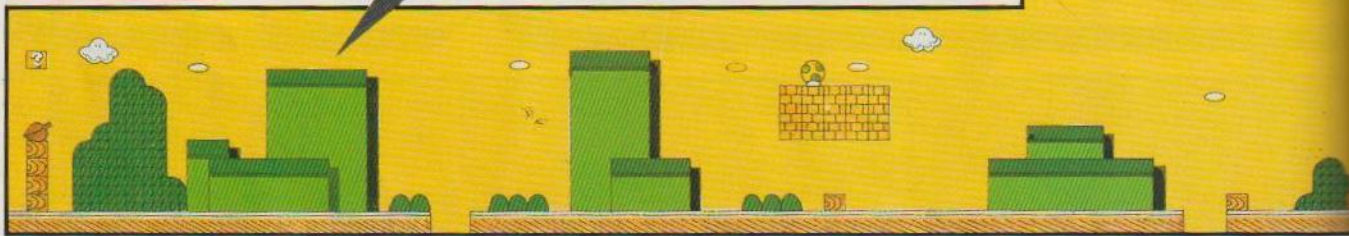


Gefährlicher Morgenstern-Spike

Spike greift mit stacheligen Kugeln an, die er wie aus dem Nichts hervorzaubert. Komm ja nicht mit den Kugeln in Berührung, sondern weiche aus und spring Spike auf den Kopf.



START



WELT 3 • MINI-SCHLOSS

Das überflutete Mini-Schloß

Hochwasser im Schloß! Du wirst hier einen neuen Gegner kennenlernen: Buu-Laken. Er hält sich verborgen, um dann ganz plötzlich zu erscheinen. Diesen Geist kannst Du nicht besiegen, also schleich Dich vorsichtig an ihm vorbei.

START



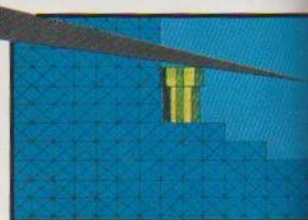
Nur einmal Power

Laß Dir diesen Power-Gegenstand nicht entgehen, vor allem, wenn Du nur Super-Mario bist. Denn die Feuerblume, die dann hier erscheint, hilft Dir, mit den Cheep-Cheeps fertig zu werden.



Gespensisch, Buu-Laken!

Es kann schon etwas eng werden, willst Du Buu-Laken ausweichen. Der normale kleine Mario hat da echte Vorteile, denn er kann sich auch durch schmale Gänge hindurch schlängeln.



30 in den Münzenhimmel

Laß über den Wolken den magischen Notenblock erscheinen, spring drauf und er katapultiert Dich in den 3.7ten Münzenhimmel. Dort warten aber nicht nur Münzen auf Dich, sondern auch die Wolke. Ein schöner Abschluß!



So rankt der Efeu

Spring an den Block links und der Efeu fängt unverzüglich an, üppig zu wachsen. An ihm kannst Du zu den Wolken hochklettern.



Nachgiebige Holzblöcke

Benutz den Holzblock für Deine Zwecke, in dem Du mit ihm die Gegner angreifst, sobald sie dem Block zu nahe kommen. Außerdem enthält einer der Blöcke einen Power-Gegegenstand.

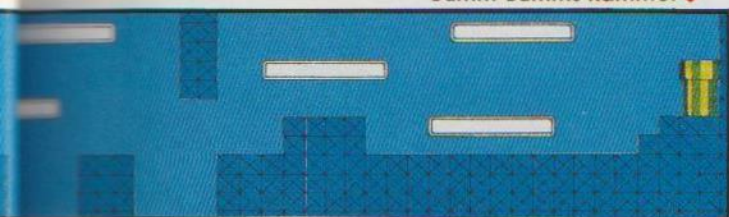


Bumm-Bumm fliegt wieder

Auch in diesem Mini-Schloß sind Bumm-Bumm wieder Flügel gewachsen. Um es Dir noch etwas schwerer zu machen, hat Bumm-Bumm in seiner Kammer auch noch Blöcke installiert, die Deiner Taktik im Wege schweben. Ratsam ist es, das Duell mit Bumm-Bumm in die Mitte des Raumes zu verlagern.



Bumm-Bumms Kammer



Marios ozeanisches Abenteuer

Damit Du das gesamte Land des Wassers erforschen kannst, muß Du Dir von den Hammer-Brüdern den Hammer besorgen. Mit diesem Werkzeug kannst Du den Felsbrocken zerschlagen, der zwischen Dir und dem Kanu liegt. Nun kannst Du zu weiteren Inseln schippern, auf denen es Toad Häuser und Bonus-Spiele am laufenden Band gibt.



WELT 3 • 8

Sinkender Terror

Das ist eine der härtesten Welten des ganzen Spiels. Big Bill taucht wieder auf, die Plattformen sinken noch tiefer als früher hinab in die Tiefen und bieten Dir gar keinen Halt mehr. Außerdem sind die Inseln noch schmaler. Bemühe Dich, möglichst schnell die rettenden Efeuranken zu erreichen, sonst bist Du verloren.

Lebensrettende Ranken

Egal, womit Du den Block aktivierst. Hauptsache Du bringst den Efeu zum Wachsen. Oben kannst Du kurz verschlaufen.

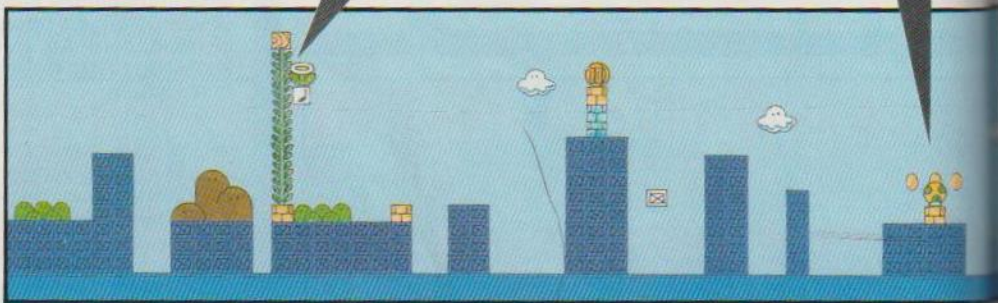


Ein Koopa-Panzer hilft

Laß Dir das Extraleben hier nicht durch die Lappen gehen. Du wirst es sicher brauchen! Benutze dazu Deinen Schildkröten-Panzertrick.



START



WELT 3 • 9

Tricks und merkwürdige Phänomene!

Es gibt hier eine ganze Reihe von interessanten Tricks, deren Anwendung Du ausprobieren kannst.

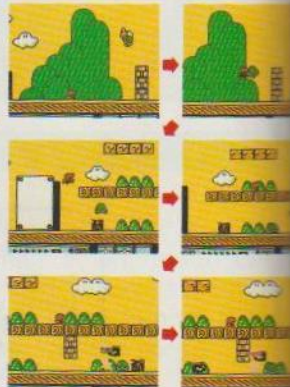
Befreie Dich vom Flug-Bazillus und seinen Kindern

Bist Du ein kleiner normaler Mario, solltest Du Dir unbedingt den Superpilz aus dem sechsten Block von rechts holen. Nun spring nochmal an den Block auf dem der Pilz ist und der Bazillus ist besiegt.

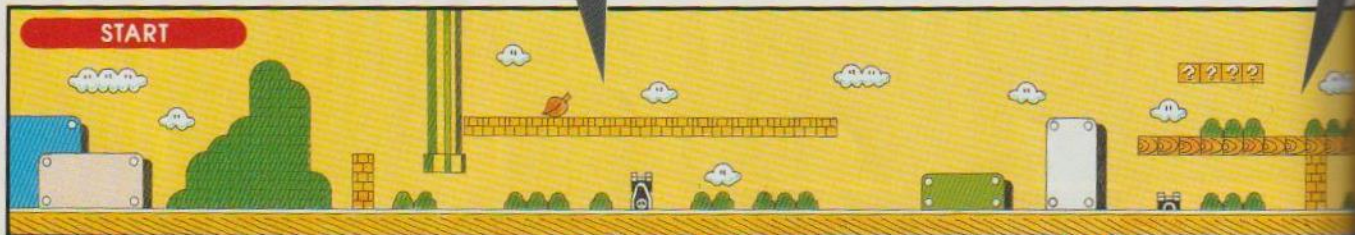


Zwei Wege zum unbegrenzten Extraleben

Die eine Methode funktioniert wie folgt: Schnapp Dir den Panzer von der fliegenden Schildkröte am Anfang dieser Welt und wirf ihn so fort, daß er zwischen den beiden Kanonen hin und her rast. Du springst nun unverzüglich auf die Blöcke oben und beziehst Position bei der Mauer (siehe Bild). Der Panzer trifft nun immer wieder die Kanonenkugeln, sammelt für Dich Punkte und Extraleben.

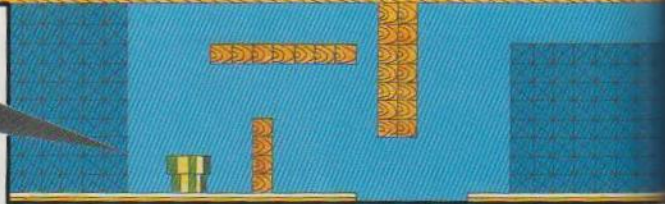
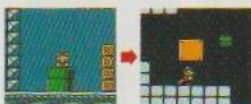


START



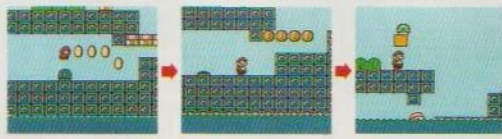
Einen Froschanzug gratis!

Kletter in diese Röhre hinein und drücke das Steuerkreuz nach rechts. So kommst Du in einen Geheimraum mit Münzen und Froschanzug gefüllt.



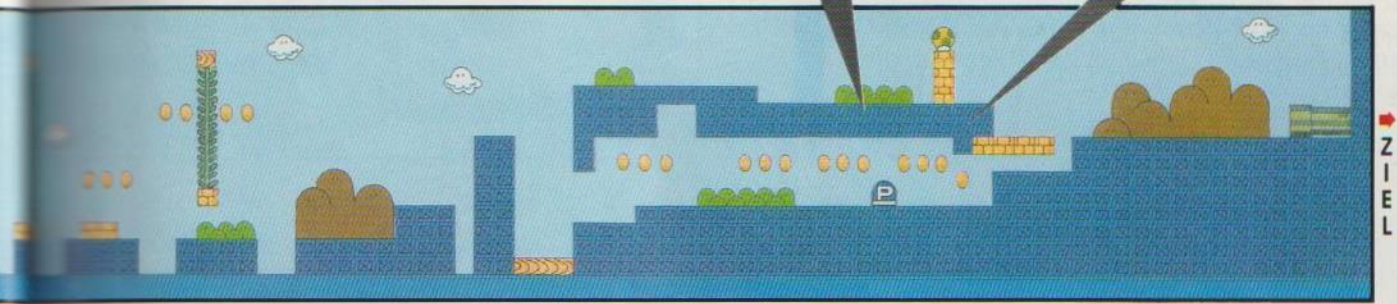
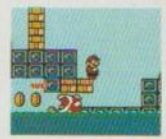
Die wunderliche P-Block-Magie

Kannst Du die P-Block-Magie in Gang bringen, kannst Du Dir das Extraleben oben holen und Du hast die Chance die erforderlichen 44 Münzen einzusammeln, damit das Weiße Haus erscheint.



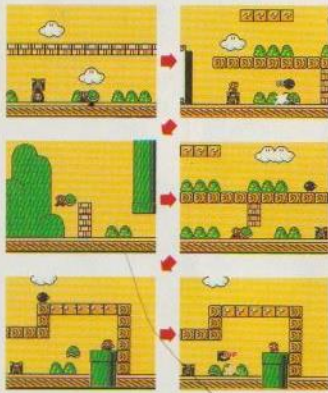
Langsam, aber sicher

Kick einen Koopa-Panzer so in die Lücke unten, daß dieser zwischen Mauer und P-Block hin und her rast. Wenn Du etwas wartest, dann trifft der Panzer Big Bill.



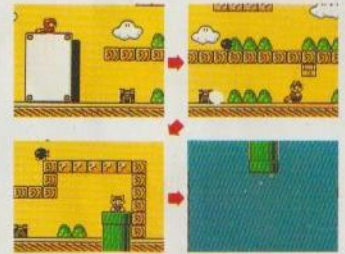
ZIEL

Die zweite Methode funktioniert ganz ähnlich, allerdings nimmt Mario dabei einen anderen Standort ein. Wieder mußt Du Dir den Schildkrötenpanzer von vorn holen, was ein etwas gewagtes Unternehmen sein kann. Brich dir erstes die Mauer mit dem Panzer durch, geh zurück und hol Dir einen neuen Panzer, den Du dann zwischen Röhre und Mauer wirfst. Schau Dir die Bilder genau an.



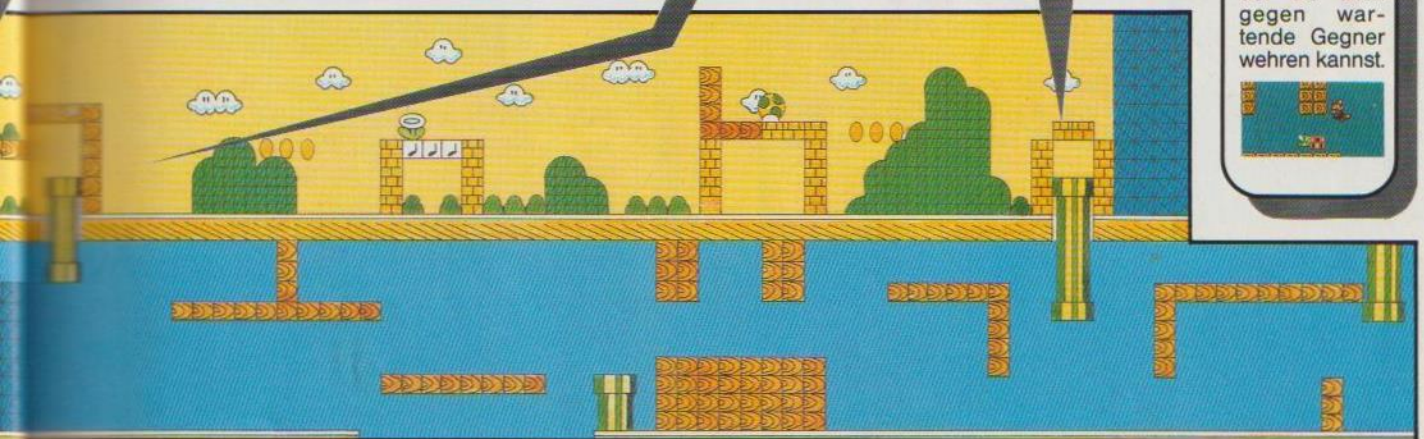
Mach Mario unsichtbar!

Ja, Du hast richtig gelesen: Unsichtbar! Schlag Dich bis zur ersten Röhre in dieser Welt durch, mit der Du den nassen Teil dieser Welt erreichst. Knie Dich auf dem großen, weißen Block nieder, bis Du runterfällst. Nun renn Richtung Röhre. Bist Du nun immer noch „hinter den Kulissen“, während es abwärts geht, bist Du unten unsichtbar.



Nimm den Eisblock mit

Du kannst sowohl einen Panzer wie auch einen Eisblock mit runter in die Röhren nehmen. So hast Du eine Waffe, mit der Du Dich gegen wartende Gegner wehren kannst.



ZIEL

WELT 3 •

FLUGSCHIFF

Wendy O. Koopas verwunderliches Flugschiff!

Du kannst auf diesem Schiff einige der hohen Masten überspringen, selbst wenn Du deren Spitze nicht sehen kannst. Das kann Dir viel Zeit und Ärger sparen.

Das schaffst Du!

Auch wenn es die automatische Vorwärtsbewegung des Schiffes schwer macht, kannst Du Dir trotzdem diesen Power-Gegenstand holen.



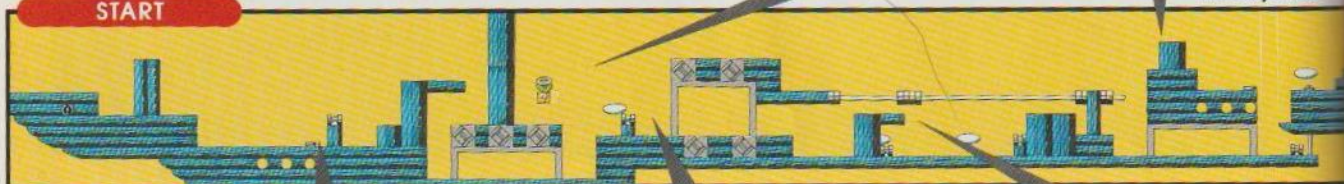
Durch den Mast hindurch

Wenn Du den B-Knopf gedrückt hältst und vor dem Mast hochspringst, kannst Du über ihn drüberspringen. Das Schlupfloch kannst Du zwar nicht sehen, aber es ist da!



Wendys Kabine

START



Eine Extraleben-Chance

Spring auf die verschiedenen Kanonenkugeln drauf, zehnmal ohne dabei das Schiffsdeck zu berühren und Du wirst mit zwei Extraleben belohnt.



Nutz den Schwung

Du springst auf einen Gegner oder eine Kanonenkugel? Dann halte den A-Knopf gedrückt. So kannst Du den Schwung ausnutzen und einen besonders hohen Sprung vollführen. Eine Technik, die Dir sehr nützlich sein kann in brisanten Situationen.



Ein heikler Transportweg

Das Naheliegende ist nicht immer das Sinnvollste! Spring immer wieder auf diesem Lift hoch und er bringt Dich weiter. Vielleicht ist es hier sogar einfacher, unten entlang zu gehen und dort den Düsen-Flammen auszuweichen.



Gar nicht so süß: Wendy O. Koopa!

Wendy will unbedingt, daß Mario ein paar ihrer Zuckerkringel probiert! Aber die sind gar nicht so süß, wie ihr Name. Weiche den lebensgefährlichen Kringeln unbedingt aus und spring dem Koopa-Mädel dreimal auf die Haarschleife. Das reicht!



Das Ende eines feuchten Abenteuers

Mario hat es geschafft: Der König des Wasserlandes braucht sein Dasein nicht länger als Frosch zu fristen. Zum Dank erhält Mario eine Nachricht der Prinzessin: „Ich grüße Dich. Der weiße Block enthält magische Kräfte, die Dir helfen, die Gegner zu bezwingen. Ich habe Dir eine Musikbox beigelegt, die Dich ebenfalls beschützen wird. Prinzessin Toadstool.“



WELT 4

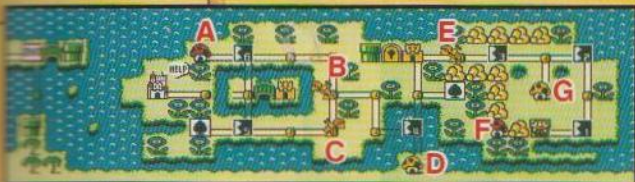
LAND DER RIESEN



Welt-Daten

A				E	
B				F	
C				G	
D					

Weißes Toad Haus: 4-2: 22 Münzen





WELT 4 • 1

Willkommen im Land der Riesen!

Wow, hier kommt sich auch ein Super-Mario wie ein kleines Mäuschen vor. Alles ist im Land der Riesen überdimensional groß. Wenn so ein Riesen-Bazillus oder so eine Riesenschildkröte auf Dich zukommt, dann kann einem schon der Kloß im Halse stecken. Aber das ist gar nicht nötig, denn sie sind nur größer und nicht gefährlicher als ihre kleinen Verwandten!



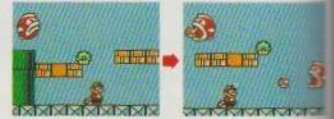
Sogar Riesen zeigen Respekt

Nur weil sie größer sind, haben sich die Koopa-Schildkröten ansonsten nicht verändert. Ein gehöriger Klemmner-Sprung mitten auf den Panzer und sie sind lammfromm. Und wie gewohnt, kann Mario seine Panzer-Tricktechnik nutzen.



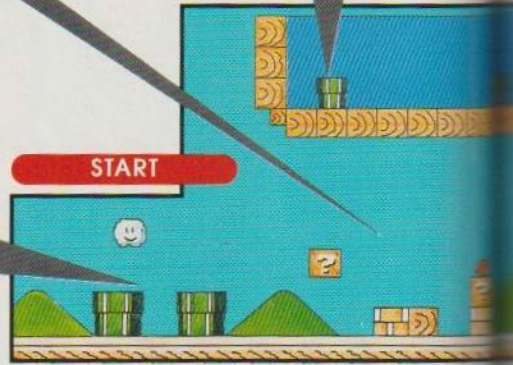
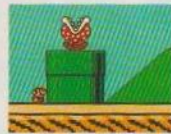
Gut gehütetes Extraleben

Big Bertha ist wieder da. Hier in diesem Geheimraum hütet sie gleich zwei Extraleben. Laß erst den einen 1-Up-Pilz erscheinen, sammle ihn ein und kümmer Dich dann erst um den zweiten. Es kann nämlich immer nur ein Extraleben auf einmal im Bild sein.



Eine etwas andere Technik

Selbst wenn Du neben der Röhre stehst, stecken die Riesen-Piranha-pflanzen weiterhin ihre Köpfe aus der Röhre. Du mußt Dich hier also etwas umgewöhnen: Warte bis die Blümchen runtergehen und spring dann schnell über die Röhre drüber.



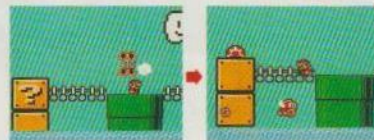
WELT 4 • 2

Auch im Wasser herrschen die Riesen

Wie gehabt: Auch in dieser Wasserwelt versinkt alles, worauf Du stehen kannst immer wieder in den Fluten. Zum Glück treibt sich Big Bill hier wenigstens nicht rum. Dafür machen Dir seine Kinder, die Cheep Cheeps Riesenprobleme – vor allem am Ende der Welt!

Eisblock-Power!

In dem riesigen Fragezeichenblock versteckt sich ein Power-Gegenstand. Schnapp Dir den Eisblock, wirf ihn gegen das dicke Fragezeichen und die Power gehört Dir!



22 Münzen und das Weiße Toad Haus erscheint

Du mußt ganz schön vorsichtig sein, wenn Du den P-Block aktiviert hast und die Münzen einsammeln willst. 22 Münzen brauchst Du, damit das Weiße Toad Haus auf der Weltenerde erscheint. Hast Du Dir den Stern geholt, geht das alles etwas einfacher.

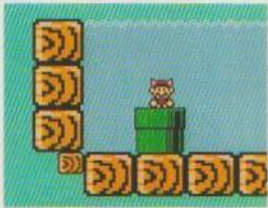
START



Schaff Dir Platz

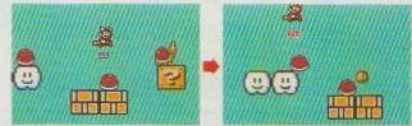


Zu allererst schaff die störende Flug-Schildkröte aus dem Weg, damit Du Platz hast. Wenn Du jetzt noch die Steine wegräumst, dann ist Deine Anlaufbahn perfekt und Waschbär-Mario kann zum oberen Wasserfall und zum Bonus fliegen.

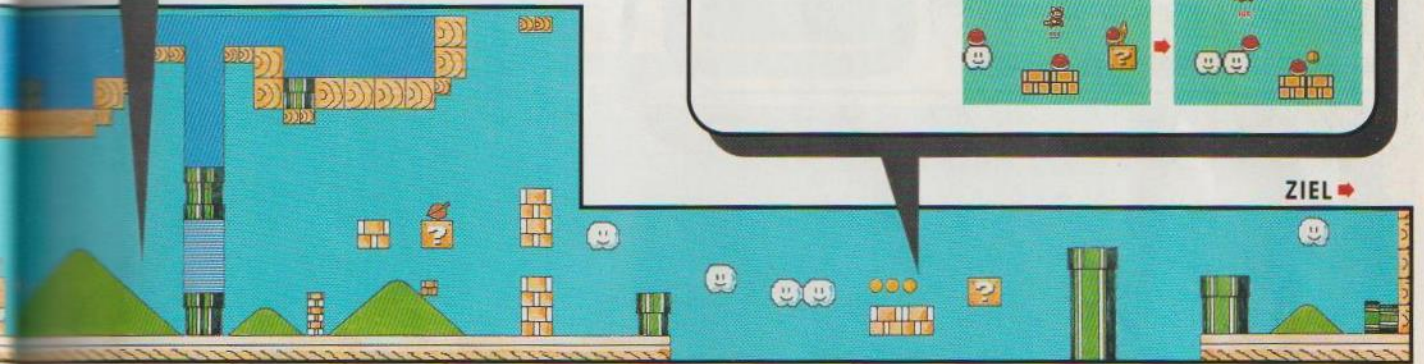


Unerwartetes Extraleben für Waschbär-Mario

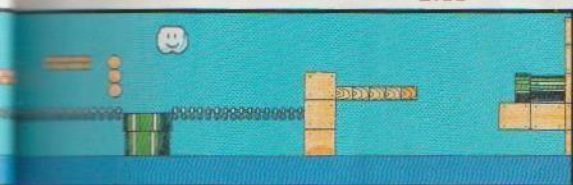
Benutz hier die Technik, des auf die Schildkröte-Springens ohne Zwischenlandung. Das ist nur als Waschbär-Mario zu schaffen und wird mit Extraleben belohnt. Das ist auf der schmalen Plattform trotzdem nicht ganz einfach!



ZIEL →



ZIEL →



Mario als Steinstatue ist eine wirkungsvolle Waffe

Mit dem Waschbärenanzug erlangt Mario auch die Fähigkeit sich für rund fünf Sekunden in eine unverwundbare Steinstatue zu verwandeln. Aber, was nicht jeder weiß, diese Fähigkeit kann auch in der Offensive benutzt werden. Das überrascht zum Beispiel die Lava-Blüte oder die Düsenflamme.



Schlanke Form

Die schmale Steinstatue passt auch durch besonders schmale Passagen hindurch. Das kann ein echter Vorteil sein!

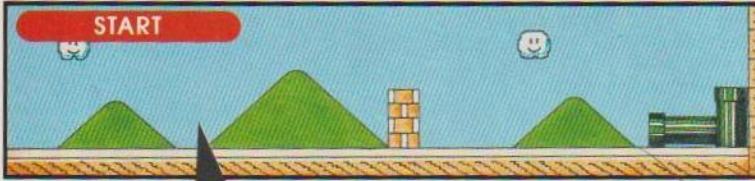




WELT 4 • 3

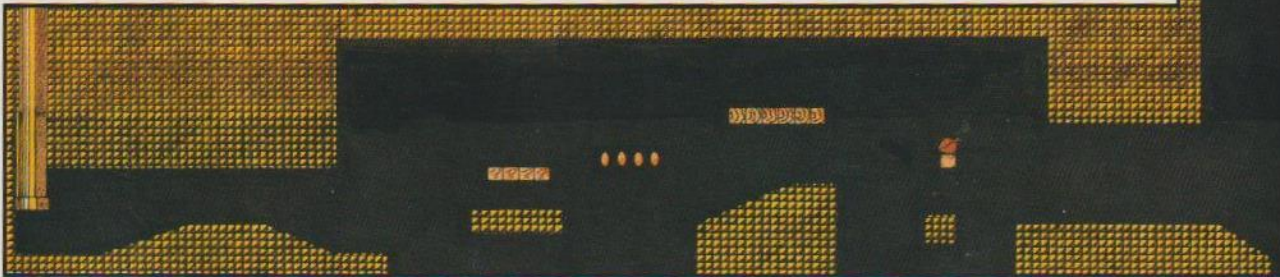
Begrüß die Hufeisen-Brüder!

Die nahen Verwandten der Hammer-Brüder sind dicke Brocken nicht nur, was ihre Figur betrifft! Sie werfen die riesigen Hämmer wie gewohnt, aber wenn sie springen, dann wackelt die Welt und selbst der sprunggewaltige Mario muß das Erdbeben abwarten, bevor er wieder springen kann.



An den Riesenjungs vorbei

Hast Du einen Stern in Deinem Power-Vorrat, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, ihn einzusetzen. Manchmal kannst Du unter den Brüdern drunterherlaufen, wenn die gerade hochspringen.



WELT 4 •

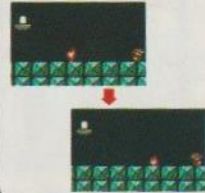
MINI-SCHLOSS

Ein Schloß voller Fallen!

Die Mini-Schlösser in diesem Mario-Abenteuer sind mit die abgefeimtesten Plätze überhaupt. Meistens, wie auch hier, kannst Du verschiedene Wege nehmen – jeder birgt seine eigenen Gefahren. Entscheide selbst, welchen Weg Du hier gehen möchtest. Beide sind brenzlich!

Flitzeflamme

Die lebendige Flamme benimmt sich wie Buu Huu: Drehst Du ihr den Rücken zu, verfolgt sie Dich.



Horizontale Wummps

Jede Lücke ist hier mit einer Wummp-Falle ausgestattet. Wenn Du Dich mit dieser Art Fallen nicht so recht anfreunden kannst, dann geh ihnen aus dem Weg.



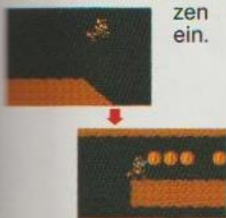
Knochen-trocken

Drei Skelettschildkröten und ein Geist machen Dir das Leben schwer. Rutsch in die mittlere Röhre, um Dich in Sicherheit zu bringen.



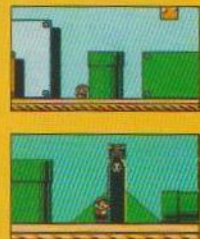
Hochfliegende Münzenträume

Warte bis Stachi von der Decke gefallen ist, spring auf den Käfer und schon ist der Weg frei für einen ordentlichen Waschbär-Anlauf. Flieg an die Decke und sammle die Münzen ein.



Nah dran passiert nichts, oder?

Normalerweise stellen die Piranha-Pflanzen in den Röhren und die Kanonen ihre Aktivitäten ein, sobald Du Dich nah an sie heran stellst. Allerdings im Land der Riesen ist das etwas anders: Die Riesen-Piranha-Pflanzen scheinen Dich gar nicht zu bemerken, wenn Du Dich nah an die Röhre stellst. Achte hier auf das richtige Timing!



Tückisches Extraleben

Der 1-Up-Pilz haut nach seinem Erscheinen nach rechts ab. Willst Du ihn haben, mußt Du hinterher laufen. Aber Vorsicht: Die Stachis hängen an der Decke, bereit runterzufallen.



Arglistige Täuschung

In diesen beweglichen Holzblöcken ist rein gar nichts zu finden. Sie sollen Dich nur blüffen. Spring also drüber und verschwende an sie keine Zeit.

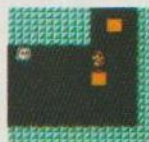


ZIEL ↑



Der einzige Ausweg

Unsichtbare Blöcke mußt Du erscheinen lassen, sonst kommst Du aus dieser Geheimkammer nicht mehr heraus. Entledige Dich aber erst der leidigen Geister Boo-Huus und Knochentrocken, die bekanntlich immer wieder lebendig werden.



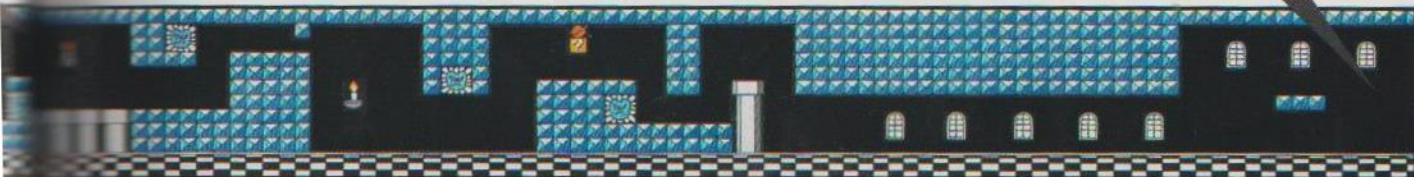
Ganz normal: Bumm-Bumm

Nun, wenigstens fliegt er dieses Mal nicht durch seine Kammer. Diese hat übrigens eine merkwürdige Bauweise: Eine Steinplatteform in der Mitte behindert Dich, wenn Du Bumm-Bumm Kopfschmerzen bereiten willst.



Geistreiche Power

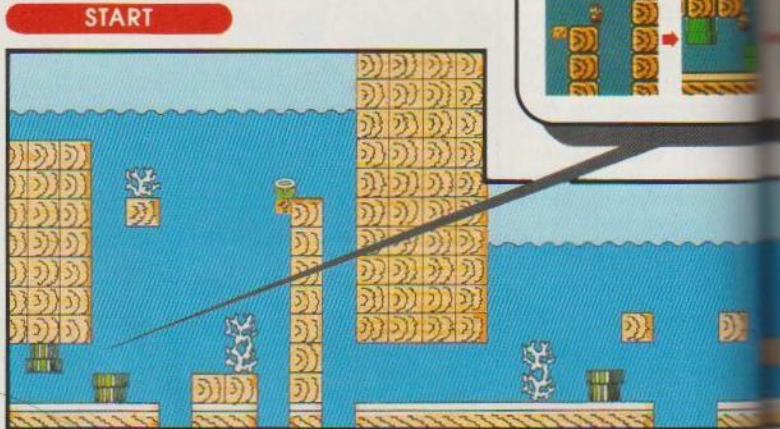
Willst Du Dir den Power-Gegenstand in diesem Geheimraum holen, mußt Du vorsichtig sein: Boo-Huu hat hier die Wache übernommen.



WELT 4 • 4

Lakitus Unterwasser-Attacke

Mario war schon immer ein Dorn im Auge von Lakitu auf seiner Wolke. Nicht einmal ein bißchen schwimmen darf Mario, ohne daß der Fiesling seine Stachi-Eier auf ihn runterwirft. Das ist doch nun wirklich nicht nett.



Schlag Dich zum

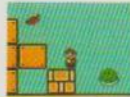
WELT 4 • 5

Der passende Aufzug: Der Waschbär-Anzug

Diesen Waschbär-Anzug mußst Du einfach mögen. Er sieht nicht nur chic aus, Mario kann sich damit auch in eine Steinstatue verwandeln.

Koopa-Engagement

Nimm den Panzer der Riesen-Schildkröte und wirf sie gegen den Fragezeichenblock, um den Power-Gegenstand zu bekommen.

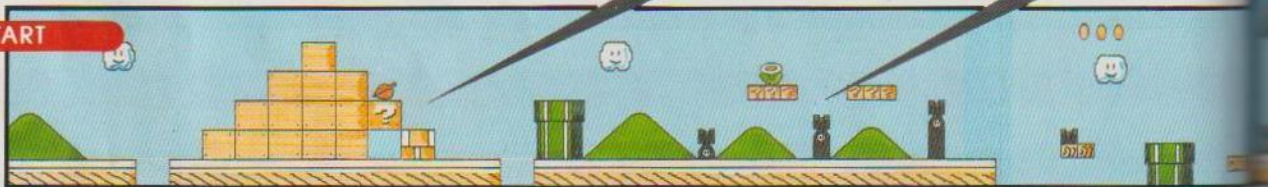


Gezielte Kugeln

Kugel-Willi irrt hier hin und her, solange bis er sein Ziel gefunden hat. Komm ihm da nicht in die Quere!



START



WELT 4 • 6

Schaff normale Verhältnisse!

In dieser Welt kannst Du die Riesen wieder auf eine normale Größe zusammenschrumpfen lassen. Zwei Geheimtüren verbergen diese Umwandlungsmöglichkeit.

Das riesige Extraleben

Solange das Land der Riesen noch riesig ist, findest Du in diesem Block einen 1-Up-Pilz. Das ist sozusagen das Riesen-Extraleben.

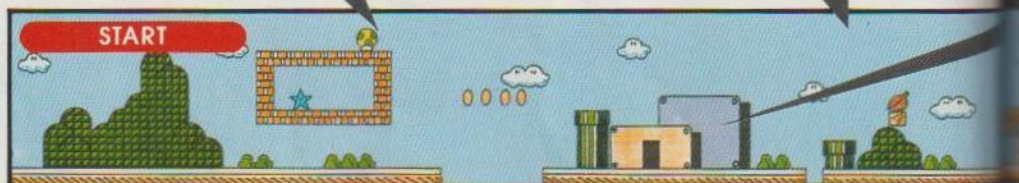


Das normale Extraleben

Hat diese Welt wieder eine normale Größe, flieg hoch: Du findest hier ein „ganz normales“ Extraleben.



START



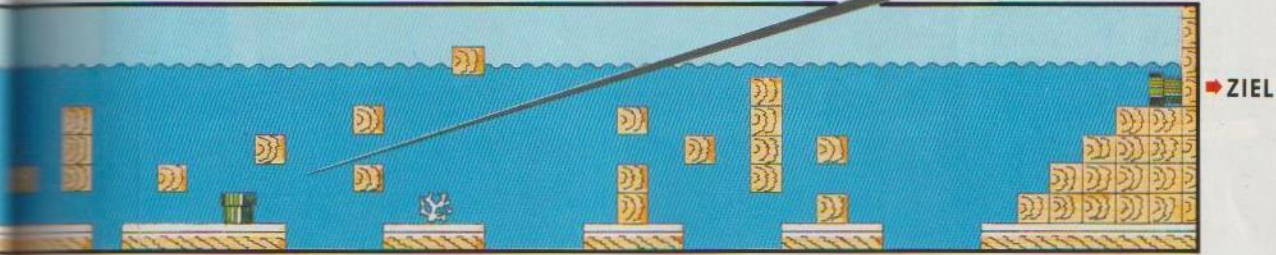
Geheimnis durch



Wenn Du oben auf der Plattform startest, wo auch der Power-Gegenstand zu finden ist, runtertauchst und Dich links hältst, kannst Du die Bonus-Röhren erreichen – auch ohne Frosch-Anzug!

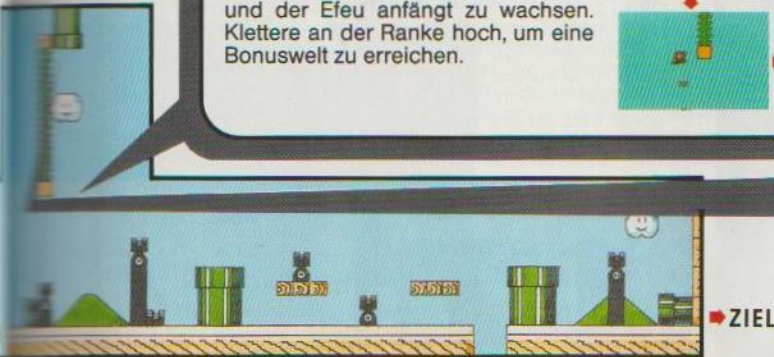
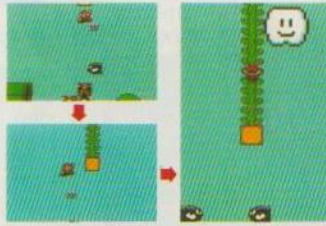
Lakitu erwartet Dich

Wenn Du den Bonus-Raum verläßt, wartet schon Lakitu auf Dich. Er wirft natürlich mit Stachis Eiern nach Dir. Sei vorbereitet auf diese Gefahr.



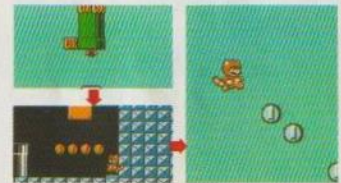
An der Efeuranke nach oben

Spring auf Kugel-Willi drauf, damit Du den Block oben erreichen kannst und der Efeu anfängt zu wachsen. Klettere an der Ranke hoch, um eine Bonuswelt zu erreichen.



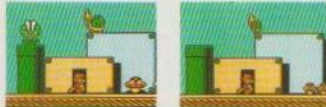
Ein Waschbäranzug für Dich!

Wenn Du den geheimen Raum betrittst, hol Dir als erstes den Waschbär-Anzug. Dann betätige den P-Block und verlasse schnell den Raum, wie Du ihn betreten hast. Folge nun den Münzen nach unten – und sammle sie dabei ein.



Die magischen Türen

Eine wundersame Magie ist hier am Werk! Diese Türen können nicht nur die Gegner auf eine normale Größe schrumpfen lassen, auch werden bereits „abgeräumte“ Blöcke wieder aufgefüllt. So kannst Du nochmals Power-Gegenstände aus ihnen herausholen.



Noch ein 1-Up-Pilz

Hat die Welt eine normale Größe angenommen, findest Du hier in diesem unsichtbaren Block ein Extraleben. Paß aber auf die Koopa-Schildkröten auf.





WELT 4 •

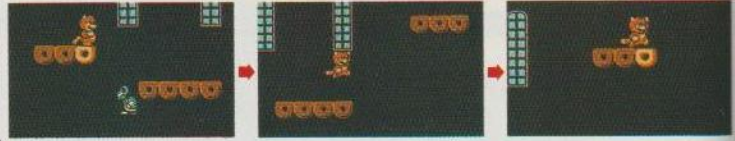
MINI-SCHLOSS

Ein Schloß mit Geheimtrakt!

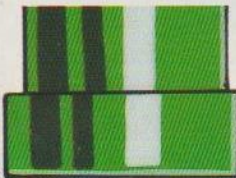
Ein P-Block ermöglicht Dir hier die Zugang zu einem Geheimtrakt des Schlosses. Außerdem kannst Du Dich mit den Problemen eines Röhren-Labyrinths vertraut machen.

Mit einem Riesensprung ...

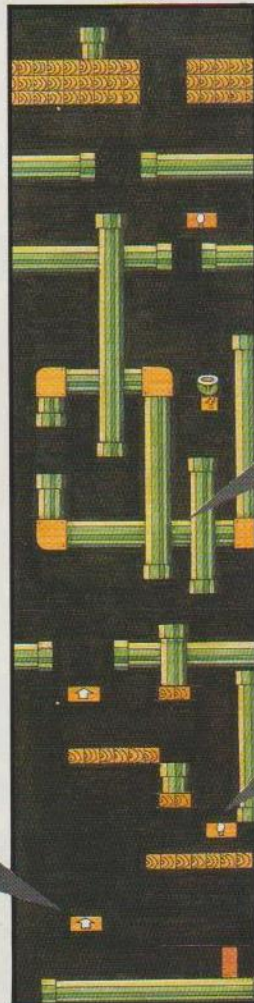
... erreichst Du die oberste Plattform! Benutze dafür die B-Knopf-Sprungtechnik. Warte ein wenig auf den Donut-Blöcken bis Knochtrocken in die Lava gefallen ist. Jetzt nimm Anlauf und spring mit einem Riesensatz nach oben. Zögere aber nicht zu lange!



START

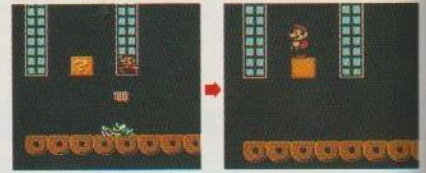


Geheimtrakt
↓
Ausgang



Ärger mit Knochtrocken

Die Skelettschildkröten können zu einem echten Problem werden. Laß es erst gar nicht so weit kommen und feg sie von den Donut-Liftblöcken. Außerdem vergiß nicht den Power-Gegenstand einzusammeln. Zu all dem brauchst Du gute Nerven, sonst landest Du in der Lava!



Hoch durch das Röhrenlabyrinth

Schau Dir genau an, welche Röhre Dich in welche Richtung transportiert. Ganz ähnlich funktionieren auch die Röhrenlabyrinth, mit denen Du es in späteren Welten, vor allem in Welt 7, zu tun bekommst.



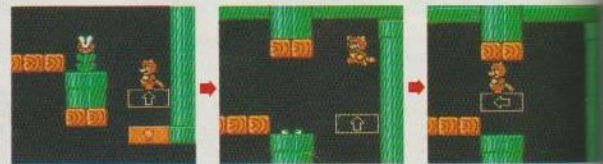
Pfeil-Lifte

Diese Lifte bewegen sich in die Richtung, in die der Pfeil zeigt. Sie verschwinden allerdings, sobald Du Deinen Kopf an irgendetwas stößt, während Du auf ihnen stehst, aber auch nach einer gewissen Zeitspanne, automatisch.



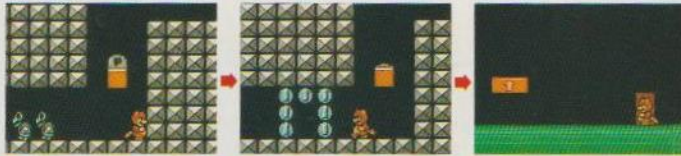
Dirigierbare Lifte

Jedes Mal, wenn Du auf diesem Lift hochspringst, wechselt er seine Richtung. Du mußt Dir schon vorher überlegen, welche Richtung Du einschlagen willst, denn auch dieser Lift lös sich in Luft auf, wenn Du Dir den Kopf anhaust, während Du auf ihm stehst.



Finde die Geheimtür!

Wenn Du den P-Block aktivierst, erscheint der Eingang zum Geheimtrakt, umrahmt von Münzen. Stell Dich in die Tür und drück das Steuerkreuz nach oben. Durch den Geheimtrakt wirst Du etwas länger brauchen, bis Du auf Bumm-Bumm triffst, aber der Weg lohnt sich!



Auf ein Neues. Bumm-Bumm

Auch hier ist wieder Schnelligkeit das A und O! Attackiere aus einer Position rechts von dem schwebenden Block aus und Bumm-Bumm wird das Duell verlieren.



Benutze unsichtbare Blöcke

Während Du runterfällst, wirst Du schon den Block sehen, in dem der 1-Up-Pilz versteckt ist. Um an ihn heranzukommen, laß die unsichtbaren Blöcke erscheinen, benutz sie wie eine Treppe und spring dem Extraleben hinterher.



Extra-Bonus für den Waschbären

Flieg in diesem Bonus-Raum nach oben links und zerschmettere dort die Blöcke. So kann Waschbär-Mario noch ein paar Extra-Münzen einsammeln.



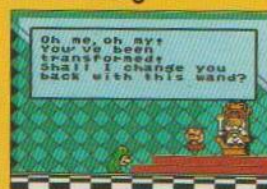
Ein anderer Dank vom König

Versuche das Flugschiff erfolgreich wieder zu verlassen, während Du immer noch einen der Spezial-Anzüge trägst. Das ist sicherlich nicht ganz leicht, aber Deine Mühen werden hervorragend vergütet: Das Dankeschön des Königs fällt dann ganz anders aus. Mal möchte der König Deinen Anzug ausleihen, mal fragt er Dich nach Deinem wirklichen Namen oder er bietet Dir Deine Zurückverwandlung an.

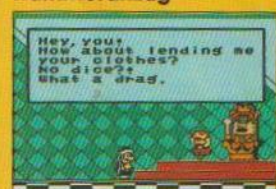
Waschbäranzug



Froschanzug



Hammeranzug



WELT 4 •

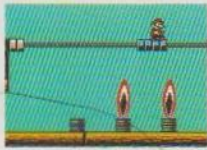
FLUGSCHIFF

Iggy's Flugschiff – ein heißes Pflaster!

Auf Iggy's Schiff gibt es zwar keine Kanonen und auch keine Kugel-Willis, aber die Düsenflammen heizen Dir hier gewaltig ein. Da kann es zu überaus brenzligen Situationen kommen.

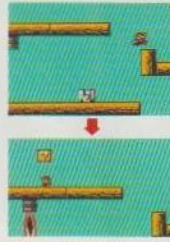
Nimm den Drahtseil-Lift

Hast Du Vertrauen in Deine Springkünste? Dann nimm den Drahtseil-Lift, um sicherer weiterzukommen. Der bewegt sich allerdings nur vorwärts, wenn Du auf ihm hüpfst.



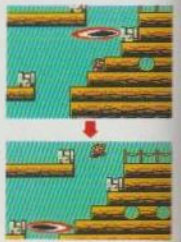
Hier mußt Du schnell sein!

Wenn Du unten entlang gehst, dann mußt Du schon sehr schnell sein, um den Power-Gegenstand oben noch zu erwischen. Paß auf jeden Fall auf, daß der Gegenstand nach rechts fällt, sonst war all die Mühe umsonst.



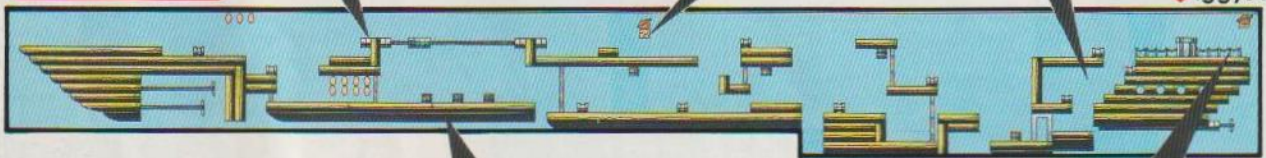
Verbrenn Dich nicht

Du kannst leicht der Düsenflamme aus dem Weg gehen, wenn Du auf den Stufen in Deckung gehst. Vor allem die oberen zwei Flammenwerfer sind schwer zu passieren, aber zum Trost gibt es gleich danach einen Power-Gegenstand.



START

↓ Iggy's Kabine



Geduld wird belohnt

Warte bis die Düsenflammen ihr Feuer ausgespuckt haben und spring dann im richtigen Moment drüber. Dein Timing muß hier absolut stimmen, sonst wirst Du gegrillt.



Iggy ist großzügig

Nur auf Iggy's Schiff kannst Du sogar zwei Power-Gegenstände finden. Und noch nicht einmal Kanonen... was hat sich der Schiffsbauer wohl dabei gedacht?



Iggy Koopa ist ein „leichter Junge“!

Iggy scheint einen nicht ganz so widerlichen Charakter zu haben wie seine Geschwister, aber durch Schnelligkeit versucht er seine Angriffsschwäche wettzumachen. Vielleicht trägt diese vermeintliche Schwäche aber auch nur...!? Finde es selbst heraus, wenn Du versuchst ihm dreimal auf die Tolle zu springen!



Der König ist dankbar!

Und noch ein dankbarer König, der nicht mehr als Minidrache durch's Leben gehen muß. Die Prinzessin hat neben einem Brief auch Magische Flügel hinterlassen: „Ich grüße Dich. Der Dieb der Flöte ist in den westlichen Teil der Sand-Dünen geflüchtet. Deine Prinzessin Toadstool.“





WELT 5

LAND DES HIMMELS



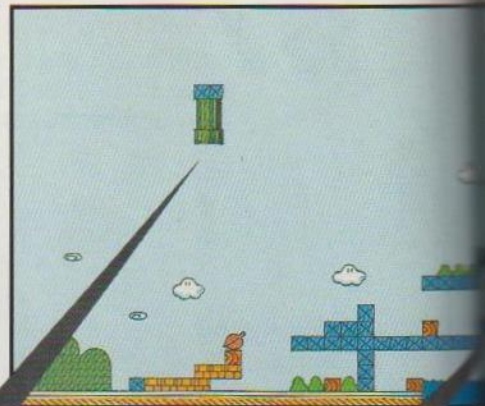
A		
B		
C		
Weißes Toad Haus: 5-5: 28 Münzen		

Welt-Daten

A		
B		
C		

WELT 5 • 1

START



Ketten-Kanonenkugeln und 4 Extraleben

Wieder einmal solltest Du Waschbär-Mario sein oder im Waschbär-anzug stecken, denn nur fliegend kannst Du in dieser Welt so richtig abräumen – unter anderem auf einer kleinen Insel vier Extraleben! Da werden Ketten-Kanonenkugeln zur Nebensache.

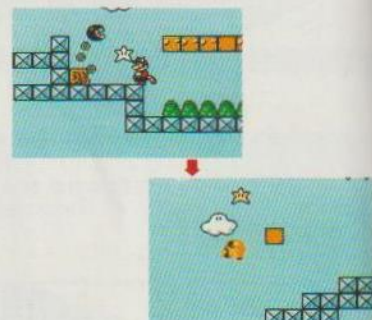
Unbedingt hinauf in den Himmel



Wenn Du Dir Platz geschaffen hast für den Anlauf, ist der Weg frei zum Super-Bonus. Flieg hoch zu der Himmelsröhre und nichts wie rein. In dem Geheimraum hast Du die Wahl zwischen zwei Wegen. Wenn Du Dich duckst und gleichzeitig springst, kannst Du in die enge obere Passage reinkrabbeln. Dort findest Du die Musikbox. Der untere Weg bringt Dich zur 4-Up-Insel!

Mit Stern gegen Kanonen

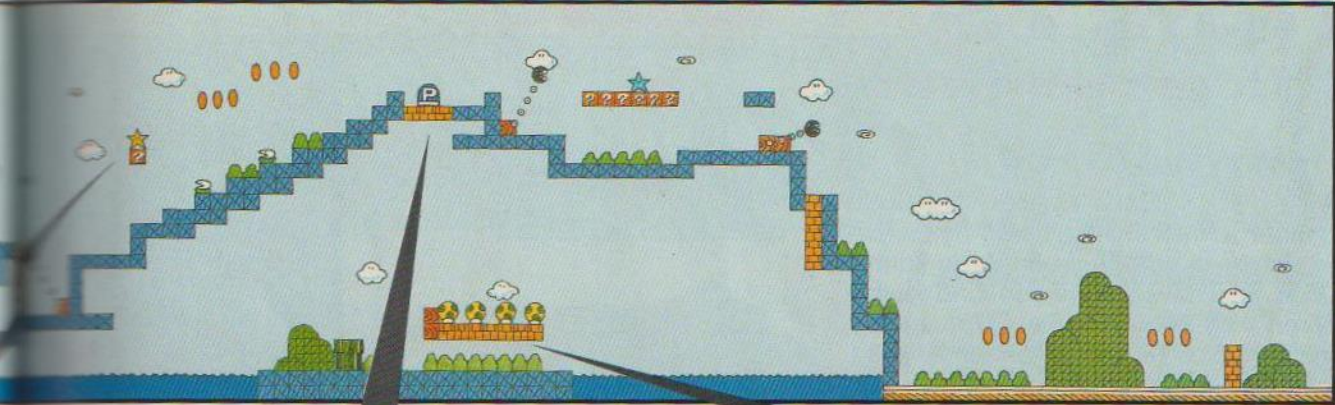
Die Kettenkanonenkugeln sind ein echtes Ärgernis. Also schaff sie aus dem Weg. Hol Dir ganz oben den Stern und lauf nach links runter. Unverwundbar wie Du bist, vernichtest Du die Ketten-Kanonenkugeln. Erreichst Du unverwundbar den Fragezeichenblock unten, kommt dort wieder ein Stern heraus.



Lakitu verhilft Dir zum Extra-Bonus

Locke Lakitu auf seiner Wolke an's Ende einer Welt und warte, bis er vier Stachi Eier runtergeworfen hat. Jetzt spring schnell an den Kartenblock. Ohne weitere Anstrengungen verwandeln sich nun die Gegner in wundervolle Punkte und ein Extraleben. Kein schlechter Trick, oder?

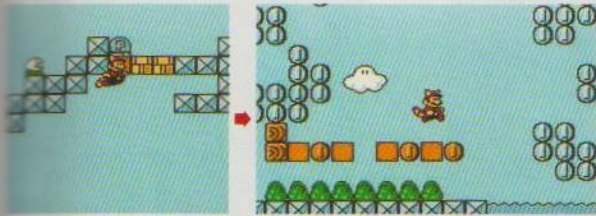




ZIEL

P-Block und schnell handeln

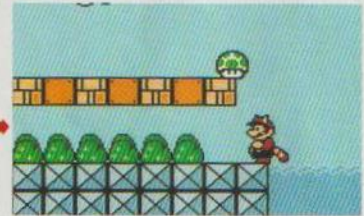
Flieg als Waschbär-Mario hoch und aktiviere den P-Block. Nun erscheinen 3 riesige Münzengebilde, die die Form eines S haben: 38 Silbermünzen! Steck sie alle ein und zerbrich dann die Blöcke rechts, um hier herauszukommen.



Das ist eine Insel!

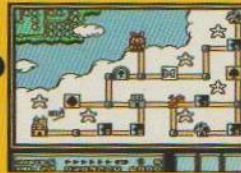


Davon kann man nur träumen: Gleich vier Extraleben haben sich in den Inselblöcken hier versteckt. Hol Dir eines nach dem anderen. Denk daran: Es kann immer nur ein 1-Up-Pilz auf einmal auf dem Bildschirm sein.



Ein lohnender Weg zurück

Du hast die Möglichkeit, wieder zur Erdenseite des Himmellandes zurückzugehen. Auf diesem Weg kannst Du ein Extraleben einsammeln. Dafür mußt Du wieder durch den Turm hindurchgehen, um zu den Wolken zurückzukommen.



WELT 5 • 2

Wer die Wahl hat...

Diese Welt bietet Dir drei Wege zur Auswahl und Du mußt schnell sein, willst Du den leichtesten erwischen. Als Waschbär-Mario kannst Du Deinen Fall etwas abfangen und gleich den oberen Weg benutzen. Bist Du das allerdings nicht, bleibt Dir nichts anderes übrig, als die schwierigeren Wege zu nehmen.

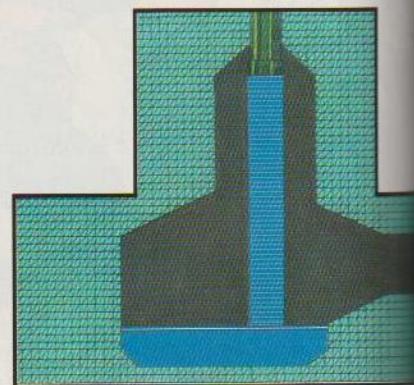
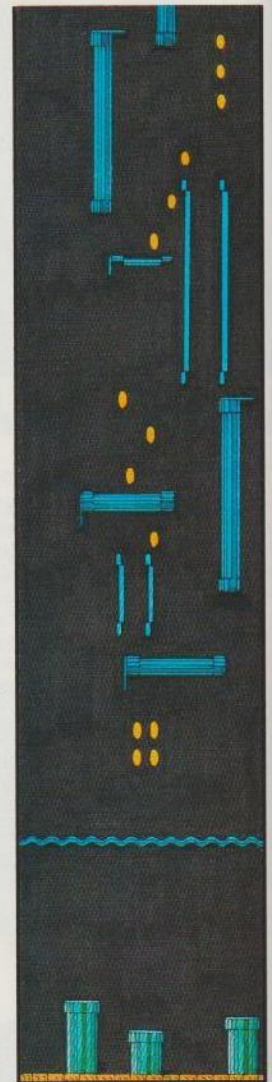
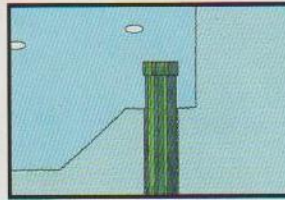


Ab hier geht's aufwärts

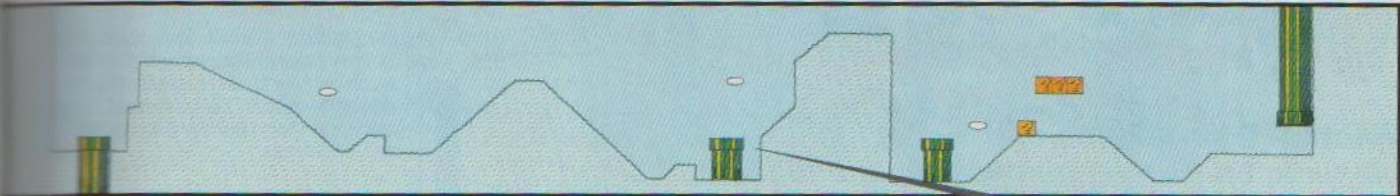
Sobald Du fällst, wedel mit Deinem Waschbärschwanz, um sachte den Fall zu bremsen. Versuch auf einem der Blöcke zu landen, so daß Du von dort aus Deine Kletterpartie nach oben starten kannst. Spring vorsichtig, sonst geht es abwärts – und es wird doch ein langer Weg.



START

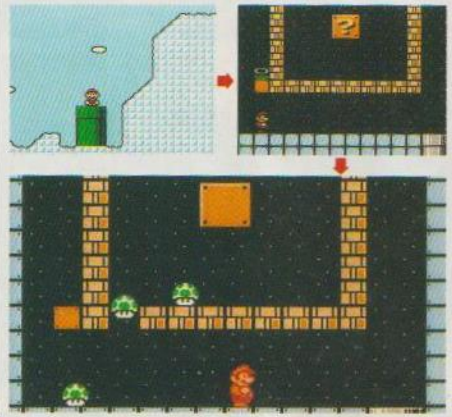


ZIEL 



Eine tolle Belohnung

Hast Du es geschafft, den oberen Weg zu benutzen, dann hast Du die Möglichkeit, diese Röhre zu betreten. Sie führt Dich in einen Geheimraum, der drei 1-Up-Pilze für Dich bereit hält. Da hat sich die Mühe doch gelohnt!



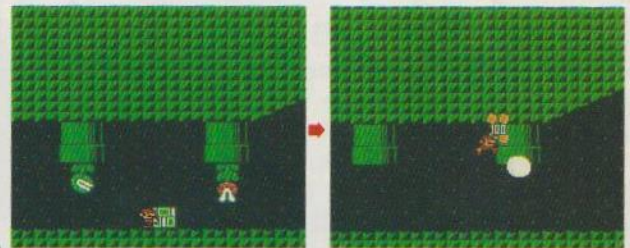
Dieser Käfer zeigt Muskeln!

„Fang den Block!“ Das scheint das Lieblingsspiel des Muskelkäfers zu sein. Laß Dich aber auf dieses Spiel nicht ein, sondern wirf ihm selber Blöcke auf den Chininpanzer.



Wart nicht auf Tauwetter...

Die Piranha-Pflanzen in dieser Höhle müssen wohl mal gegessen werden?! Der gewiefte Klempner wirft den fleischfressenden Pflanzen einen Eisblock ins weitaufgerissene Maul. Das gibt denen den Rest!



ZIEL 



WELT 5 • 3

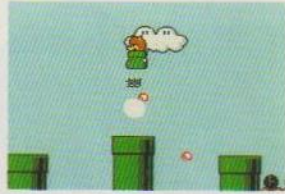
Wechsle Dein Schuhwerk!

Der Kuribo Sprungstiefel sieht nicht nur echt cool aus, er ist auch überaus praktisch. Du findest ihn leider nur in dieser Welt! Hol sie Dir – die echte „Stampf-Power“!



Luftsprünge!

Mit dem Kuribo Sprungstiefel kannst Du nicht nur außergewöhnlich hoch springen, sondern auch Piranha Pflanzen schlichtweg einstampfen.



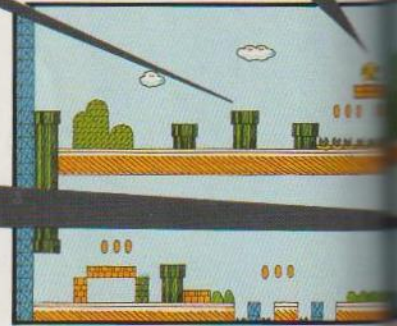
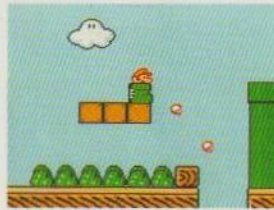
Der hat dicke Sohlen

Durch den Kuribo Sprungstiefel bestens geschützt, kannst Du nun auch über die Mampfer einfach drüberlaufen. So brauchst Du auch hier nicht auf das Extraleben zu verzichten.



Paßt in jeder Größe

Egal, ob Mario gerade klein oder groß ist, in den Kuribo-Stiefel paßt er immer hinein – wie angegossen. Als Feuermario kann er aus dem Stiefel heraus sogar seine Feuerbälle schmeißen.



WELT 5 •

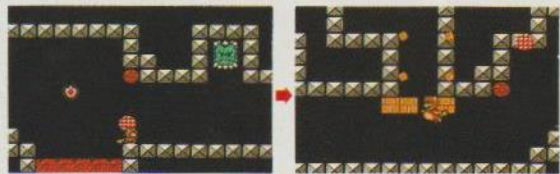
MINI-SCHLOSS

Das Extraleben-Schloß

Gleich drei Extraleben kannst Du in diesem Mini-Schloß finden. Einzige Bedingung: Du müßtest schon Waschbär-Mario sein, um an sie heranzukommen. Bist Du aber irgendein anderer Mario, dann kannst Du Dir den Weg durch das Mini-Schloß auch locker sparen! Du kommst auch ohne im Schloß gewesen zu sein im Land des Himmels weiter.

Der Waschbär-Exklusiv-Bonus!

Um die Röhre hier oben zu erreichen, mußt Du erst einmal die Blöcke aus dem Weg räumen. Starte Deinen Anlauf links von Wumpp und renn nach rechts. Duck Dich, wenn die Rotodisc versucht Dich zu erwischen. Flieg anschließend direkt zur Röhre hoch.



Doppelter Ärger

Rotodisc und Magmatropfen behindern Dich bei dem Sprung über den Abgrund. Da ist das richtige Timing schlichtweg lebenswichtig!

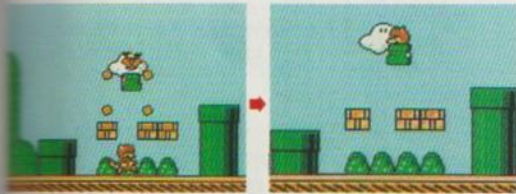


START

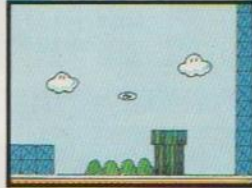


Schlüpf in den Stiefel

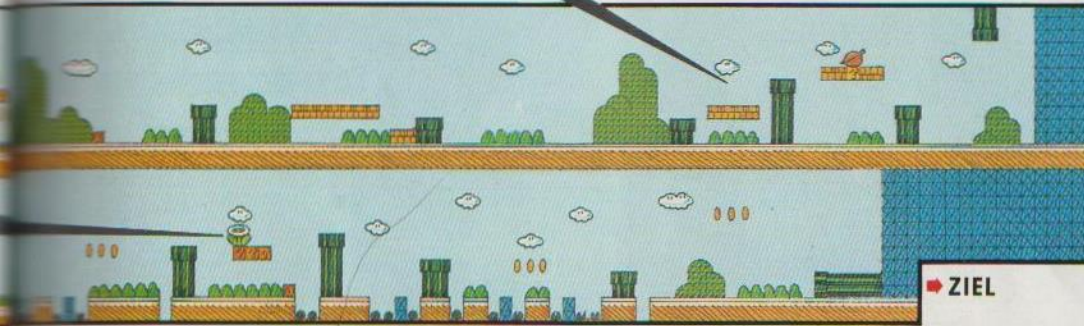
Spring von unten an den Bazillus im Stiefel dran und er wird, im wahrsten Sinne des Wortes, aus dem Latschen kippen. Jetzt geh hin und hüpf hinein in den Wunderstiefel! Wolltest Du schon immer den gefährlichen Mampfern das Maul stopfen? Na, dann mal los!



START



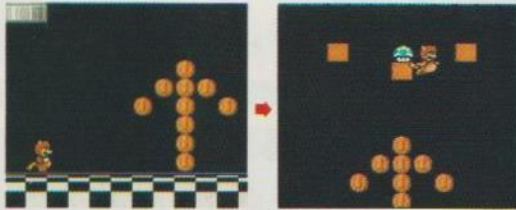
SUPER MARIO BROS. 3



ZIEL

Der Münzenpfeil zeigt die Richtung

Drei Extraleben sind im Mini-Schloß versteckt. Der Pfeil aus Münzen zeigt Dir, wo die unsichtbaren Blöcke sind, welche die 1-Up-Pilze enthalten. Um Dir diese holen zu können, mußt Du allerdings fliegen können.

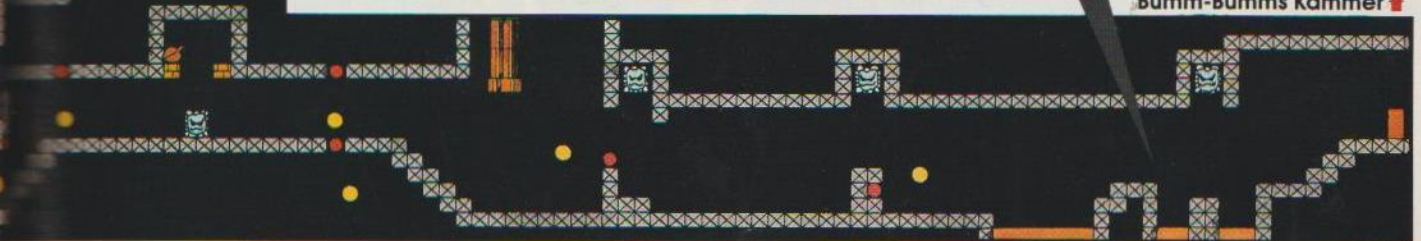


An Wump vorbei

Hier mußt Du wirklich schnell sein, wenn Du nicht in die Wump-Falle tappen möchtest. Hoffentlich bist Du schon unter ihm durchgelaufen, wenn Wump wieder runterdonnert!



Bumm-Bumms Kammer

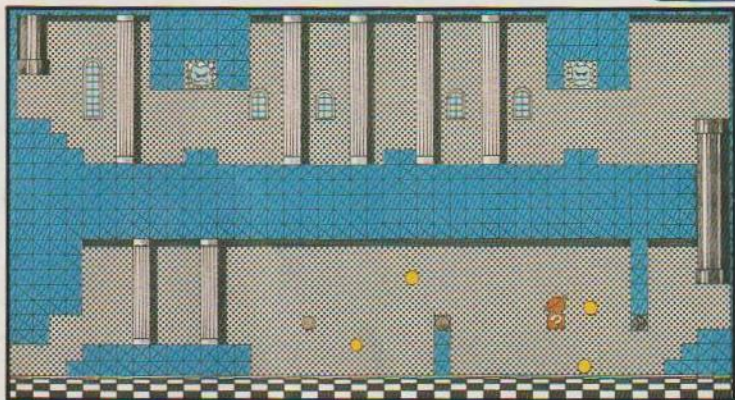


WELT 5 •

TURM

Im Turm zwischen Himmel und Erde

Den Turm hinauf und Du findest Dich im zweiten Teil dieser Welt wieder – sozusagen im 5. Himmel! Nun ist wirklich die Stunde des Waschbär-Marios gekommen, denn fliegend wird diese Welt zum einträglichen Vergnügen.



START

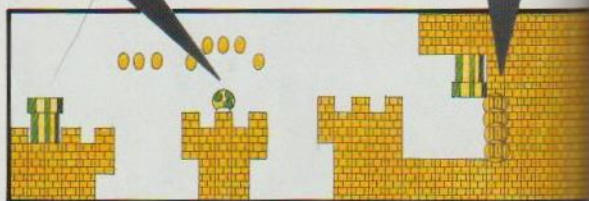
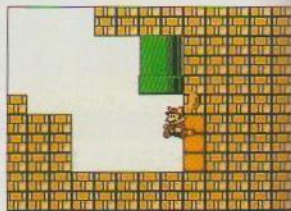
Lebendige Blöcke?



Nein! Nur Micro-Bazillen, die sich in den Blöcken verstecken. Mach sie so schnell wie möglich unschädlich, damit Du Dir in Ruhe das Extraleben holen kannst.

Praktischer Waschbärschwanz

Vier Blöcke gibt es hier kurz vor dem Ausgang, die alle jede Menge Münzen enthalten. Hol sie Dir, indem Du Deinen Waschbärschwanz benutzt. Bei den unteren drei Blöcken ist das relativ einfach, beim obersten allerdings schon ein kleines Kunststück.

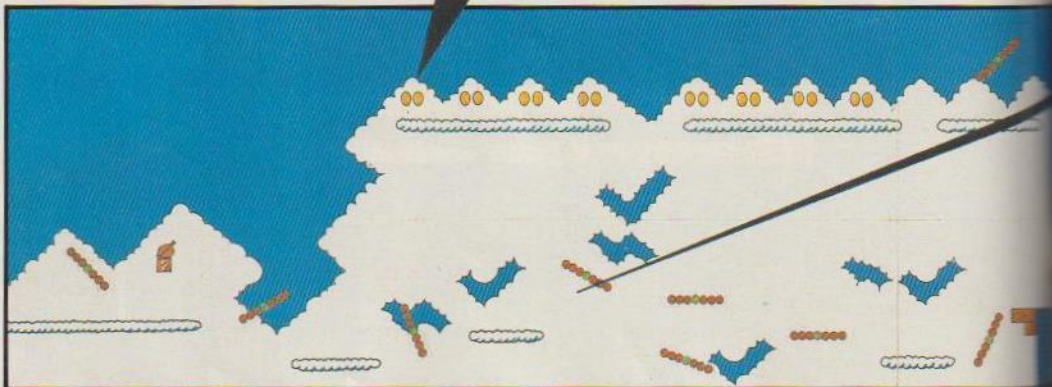


WELT 5 • 4

Traumwetter für Waschbären!

Strahlend blauer Himmel lockt jeden Waschbären in die Lüfte! Kein Wunder, denn der Weg über die Wolken ist viel sicherer als der untere und man findet dort auch einige nette Münzen. Fertig zum Abheben? 3-2-1-Los geht's!

START



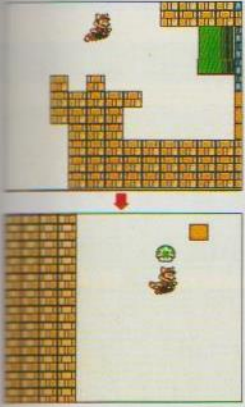
Keine Zwischenlandung!

Vergewissere Dich, daß Dein P-Meter volle Kraft anzeigt, denn nur dann schaffst Du es bis zum Ende dieser Welt. Zwischenlandungen wären hier ein verhängnisvoller Fehler!



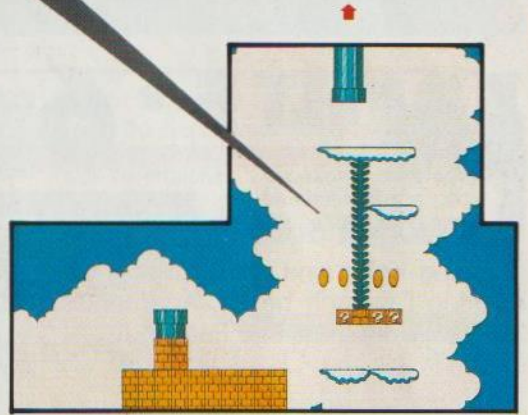
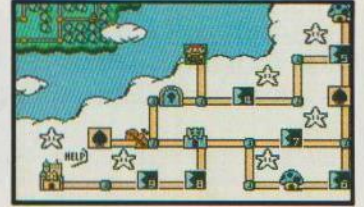
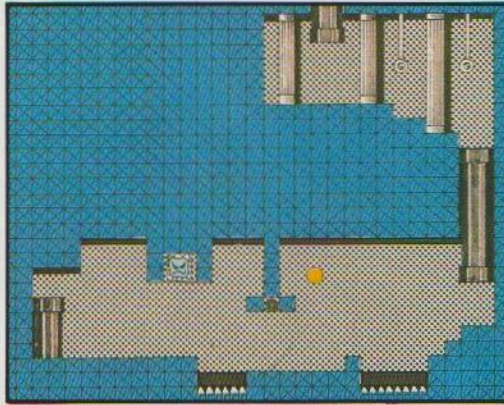
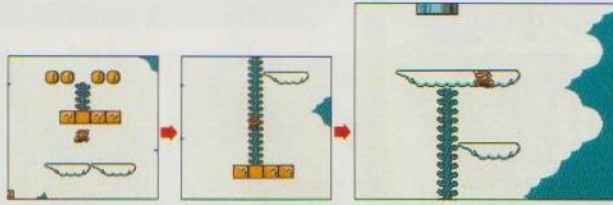
Flügel-Einsatz

Bist Du stolzer Besitzer des magischen Flügels, dann wäre hier eine Gelegenheit ihn sinnvoll einzusetzen. Denn im Turm wird der Flügel-Einsatz mit einem Extra-leben belohnt. Flieg hier ganz nach oben und dann rechts.



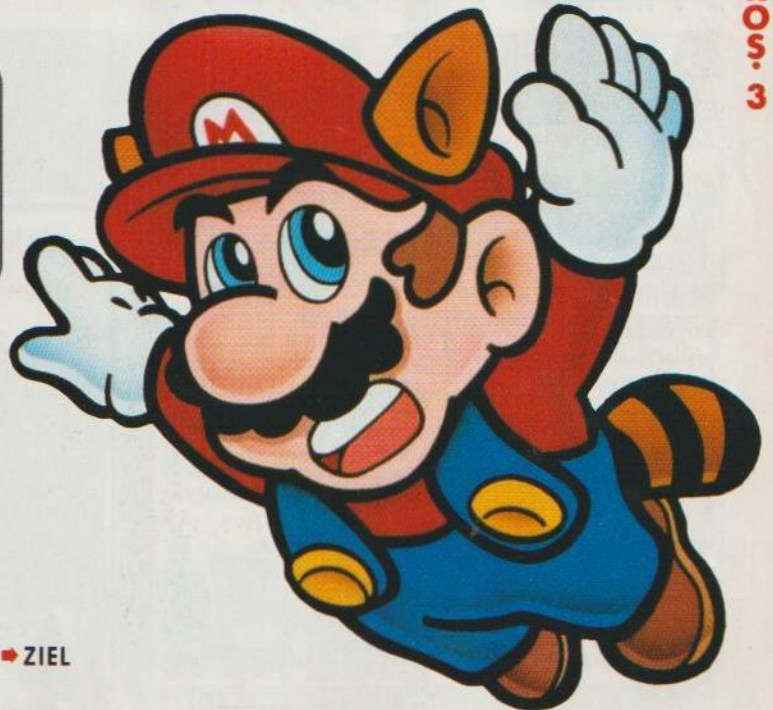
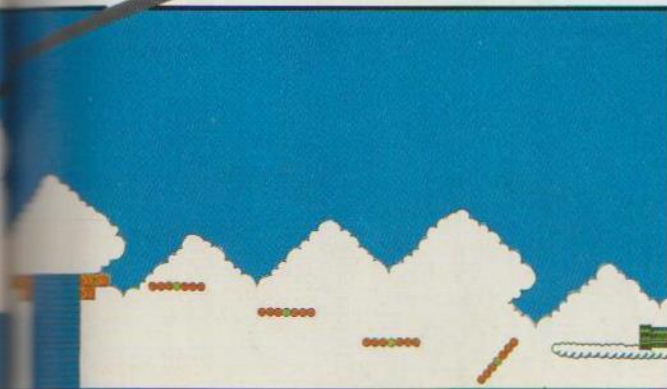
Schon fast in den Wolken

Klettere die Efeuranke hoch, spring von da aus auf die duftigen Wolken und ab in die Röhre! Nun hast Du es geschafft: Willkommen im „Wolkenkuckucksheim“! Hoffentlich leidest Du nicht unter Höhenangst...!



Atemberaubende Herausforderung

Du bist gewarnt worden: Der Weg unten entlang ist der glatte Wahnsinn. Angesichts der rotierenden Lufe muß Du Dein Sprungtiming perfekt im Griff haben, sonst bekommst Du Probleme.



WELT 5 • 5

Gespickt mit Fallen!

Wenn Du 28 Münzen oder mehr sammelst, kannst Du das Weiße Toad-Haus erscheinen lassen. Das ist kompliziert, denn die Donut-Lifte können Dein Gewicht nicht halten.

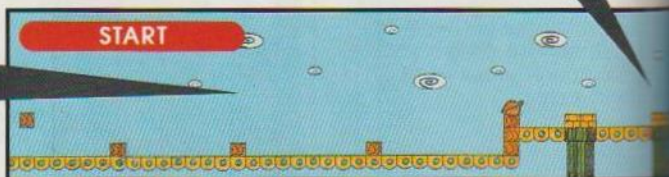
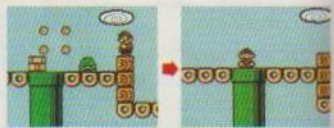
Fliegende Attacken

Hier fliegen sowohl Schildkröten wie auch Bazillen – Greife Dir die Panzer und schaff die Bazillen aus dem Weg.



Super! Ein Waschbäranzug

Mit einem Schildkrötenpanzer kannst Du hier die Blöcke zerschmettern. Jetzt ist der Weg frei, hinein in die Röhre. Dort findest Du einen Waschbäranzug.



WELT 5 • 6

Nun fliegen auch noch die Käfer!

Die Flug-Käfer sind nicht nur sehr störend, sie können Dir auch helfen, Abgründe zu überwinden. Spring auf ihre Panzer drauf.

Laß Dich mitnehmen!

Der einzige Weg, wie Du dieses Wolkenloch überwinden kannst, ist es, auf einen Käfer aufzuspringen und Dich rüberfliegen zu lassen. Spring von oben auf, denn sonst beißen die Käfer.



WELT 5 • 7

Endlose Unverwundbarkeit!

Du kannst Dich in dieser Welt mittels Sternen für eine lange Zeit unverwundbar machen. Reicht Dir das noch nicht? Na dann warte ab, was Du noch für Überraschungen erleben wirst. Eine durchaus sympathische Welt!

Sternen-Himmel

Hol Dir den Stern aus Deinem Vorrat und starte schon unverwundbar in dieser Welt. Wenn Du in diesem Zustand hier an den Block haust, kommt auch aus ihm ein Stern statt Münze hervor.



Achtung! Micro-Bazillen!

Ja, auch in dieser Welt bekommst Du es mit den lästigen Winzlingen zu tun. Sie haben schon auf Dich gewartet, versteckt in Blöcken. Mittlerweile weißt Du ja, was da zu tun ist.



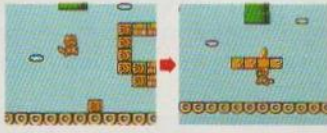
Himmlischer P-Block

Ohne magische Flügel wird es schwer werden: Der P-Block im Himmel ist von Blöcken umgeben, die alle nur darauf warten in Münzen verwandelt zu werden. Versuch Dein Bestes!



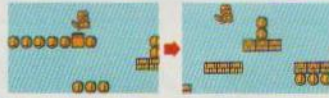
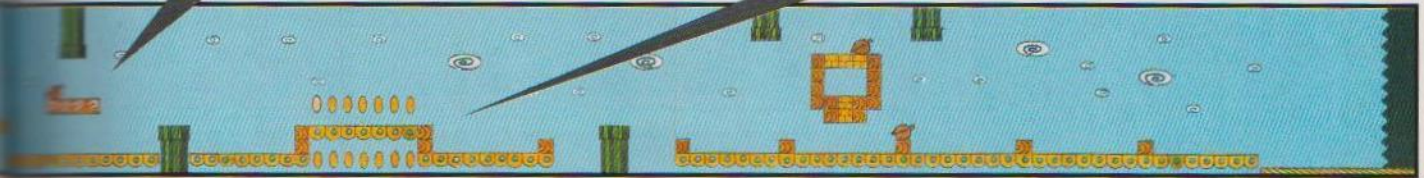
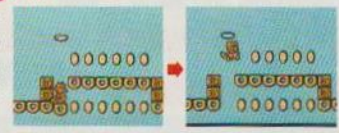
Immer wieder Münzen

Sammele die Münzen in den Blöcken ein, geh in die Röhre zurück und wieder heraus. Jetzt sind die Münzblöcke wieder gefüllt und Du kannst nochmals sammeln.



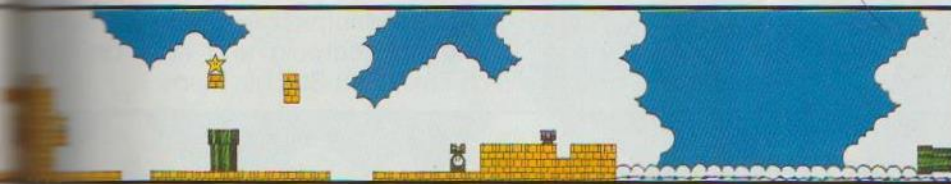
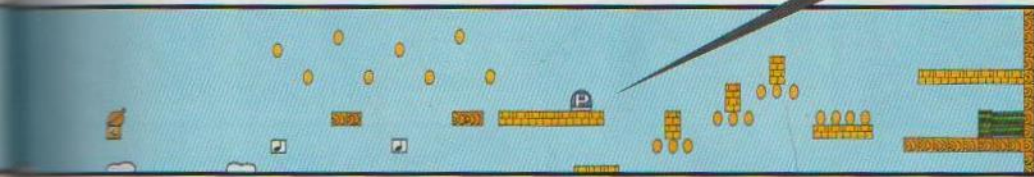
Rechtzeitig abspringen

Bleib auf den Donut-Blöcken nur so lange stehen, bis Du beim Niedersinken, die Münze geschnappt hast, dann kommt der nächste Block.



Ein paar Extramünzen

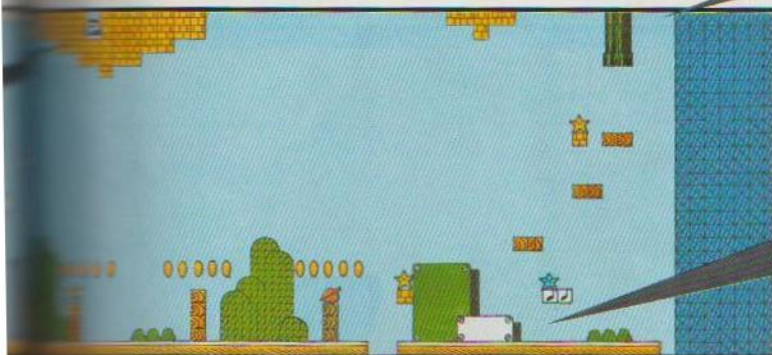
Wenn Du den P-Block hier aktivierst, ist es nicht nur etwas einfacher, das Ende dieser Welt zu erreichen, Du bekommst so auch die Möglichkeit ein paar Münzen extra einzusammeln.



ZIEL →

Abkürzung ins Ziel

Ohne magische Flügel ist das zwar kompliziert, aber auch machbar. Du kannst die Wand entlang hoch fliegen und dann oben entlang laufen, direkt ans Ende dieser Welt. Eine angenehme Abkürzung!



Fast endlose Unverwundbarkeit

Knie Dich auf dem weißen Block hin, bis Du von alleine runterfällst. Nun kehre durch die Röhre oben in den oberen Teil dieser Welt zurück. Du wirst für eine ungewöhnlich lange Zeit unverwundbar sein!

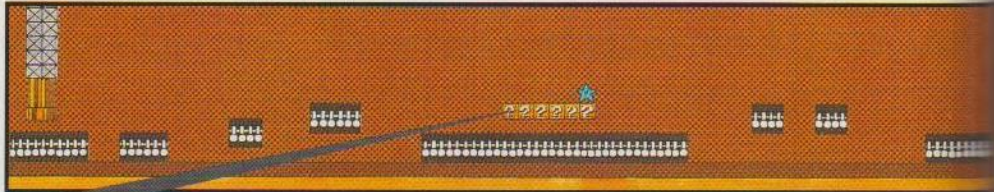
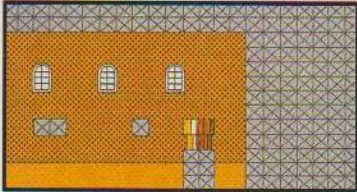




WELT 5 •

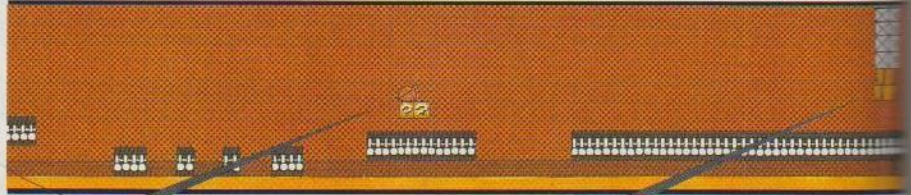
MINI-SCHLOSS

START



Kontrollierter Stern

Der soll genau in Deinen Armen landen, dann ziele auf die linke Seite des Blocks und der Stern wandert nach rechts.



Bumm-Bumms Kammer

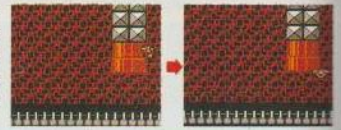
Kurze Pause vor dem 1-Up

Schüttele Buu Huu ab und Du hast die Möglichkeit, eine kleine Pause einzulegen, bevor Du Dir den 1-Up-Pilz holst. Die Verschnaufpause wird Dir gut tun!



Ein gefährliches Versteck

Du kannst Dich zwischen Ausgangsröhre und Welten-Ende zwängen, um Dich in Sicherheit zu bringen. Allerdings ist das nicht sehr ratsam, wenn Du ein kleiner Mario bist.



WELT 5 • 8

START

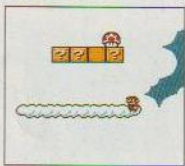


Hier zuhause: Lakitu!

Selbst wenn Du Waschbär-Mario bist, kannst Du nicht fliegen, weil Dir hier in den Wolken der Anlaufplatz fehlt. Um heil durchzukommen, halte den B-Knopf gedrückt und renn um Dein Leben, sonst erwischt Dich Lakitu mit Stachis Eiern.

Auf keinen Fall auslassen

Dieses Extraleben darfst Du Dir einfach nicht entgehen lassen, denn Du kannst fast darauf wetten, daß Du mehrere Versuche benötigen wirst, um durch diese Welt zu kommen.



Lauf Lakitu davon

Wenn Du Dich konzentrierst auf einen schnellen Lauf nach rechts, dann dürfte Dich normalerweise Lakitu höchstens einmal treffen.



ZIEL

WELT 5 • 9

Die diagonale Gefahr!

Hier brauchst Du die perfekte Mario-Kontrolle, um den mutigen Klempner durch diese Welt zu steuern. Das Vertrackte daran: Der Bildschirm bewegt sich automatisch diagonal nach oben und die Plattformen bewegen sich zu allem Überfluß auch noch.

Kompliziert: Von acht nach neun



Bis zu einem gewissen Grad, kannst Du die Sprünge von Mario auch im Sprung kontrollieren. Wenn Du hier vom achten zum neunten Lift springen willst, mußt Du mitten in der Luft eine Kurve vollführen. Dazu kann man Dir nur viel Glück wünschen!

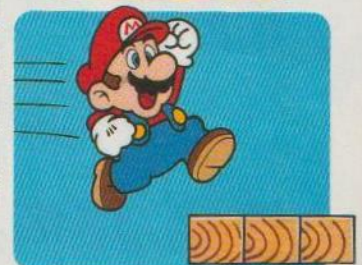
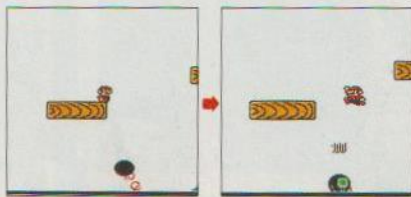
Selbst-Zerstörung

Bleib auf der Plattform stehen und die Feuer-Kanonenkugel trifft von unten auf Deine Füße. Das macht Dir nichts aus, aber dem „Kügelchen“. Guck ihr nicht lange hinterher, sondern spring weiter. Das Ziel ist greifbar nahe!



Weg mit der Feuer-Kanonenkugel

Räum die Feuer-Kanonenkugel so schnell wie möglich aus dem Weg, indem Du auf sie draufspringst. Nutze den Moment Deiner Sprungattacke und beweg Dich von der widerlichen Kugel sofort weiter auf die nächst höhere Plattform.



START

ZIEL ↑

WELT 5 •

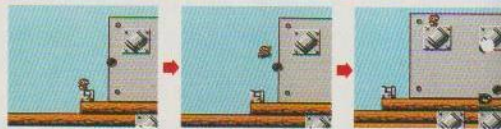
FLUGSCHIFF

Roy's Flugschiff ist die Höhe!

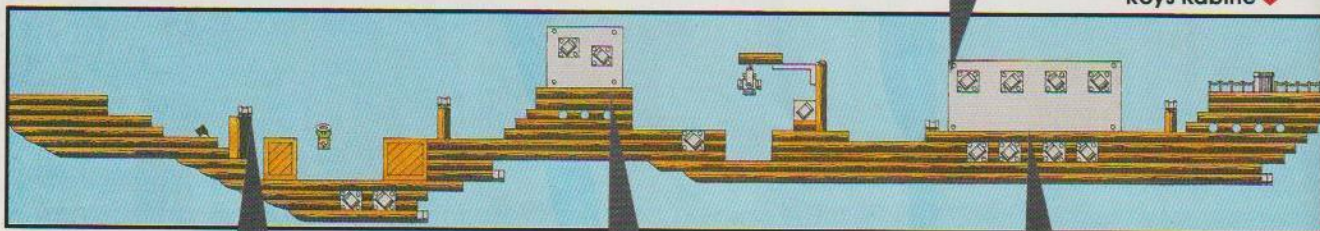
Roy, dem ältesten Bowser-Sohn, ist es gelungen, ein Flugschiff zu konstruieren, daß so richtig nach Koopa-Geschmack ist. Jede Menge Kanonen, Raketen und Abgründe!

Echter Spießbrutenlauf!

Versuch, auf das Oberdeck zu kommen, indem Du auf Kanonenkugeln und Kugelwillis draufspringst. Oben ist es nicht ganz so gefährlich!



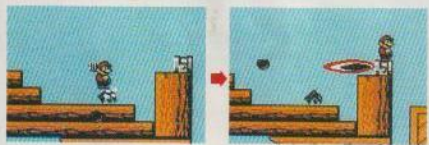
START



Roy's Kabine

Hüte Dich vor Düsenflammen

Wart ab, bis dieses infernalische Geschütz gefeuert hat, dann spring erst über den Düsenflammen-Werfer drüber. Vergiß dabei nicht, auch den Power-Gegenstand einzusacken – so ganz nebenbei.



Zum Verrücktwerden

Wohin Du guckst, erblickst Du Geschütze. Da ist es nicht leicht einen einigermaßen sicheren Standort zu finden. An dieser Stelle solltest Du nicht zu weit vorlaufen, stattdessen halte Dich lieber weiter links.



Wildes Geballer!

Bist Du gezwungen, den unteren Weg zu nehmen, dann mach Dich auf einiges gefaßt! Die Kanonenkugeln werden Dir um die Ohren sausen, daß es nur so kracht. Ausweichen ist ein Kunststück. Hier zum Beispiel ist es sicherer, wenn Du Dich rechts hältst.



Ein dicker Brocken: Roy Koopa

Ein bißchen übergewichtig, der Kleine! Wenn er springt, dann wackelt das ganze Schiff. Da ist auch Mario kurzfristig bewegungsunfähig. Versuch, Deine Sprünge so zu timen, daß Du gerade in der Luft bist, wenn Roy landet. Und gib ihm drei kräftige Hiebe auf seine Rübe!



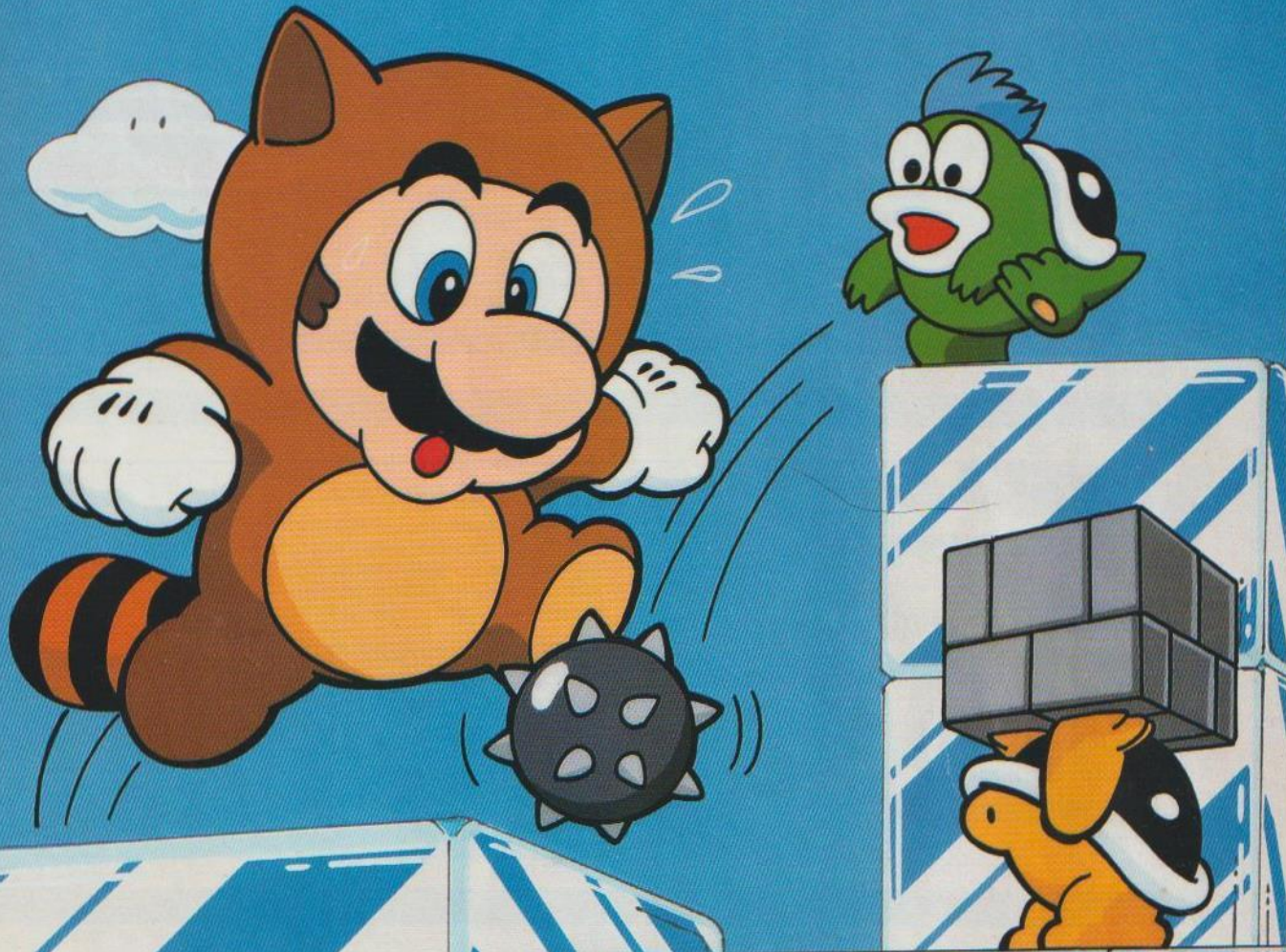
Wieder Sonnenschein im Himmel

Der Himmel ist wieder ungetrübt: Der König muß nicht länger Vogel sein! Zum Dank gibt es von der Prinzessin eine Nachricht und eine Wolke: „Ich grüße Dich. Sei vorsichtig im Eisland, denn die tiefgekühlten Gegner tauen auf, wenn sie Deine Wärme spüren“.



WELT 6

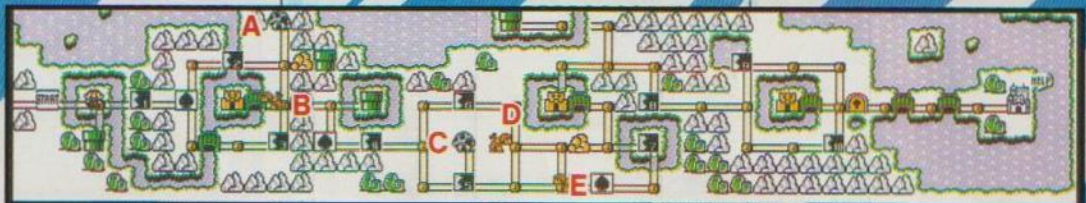
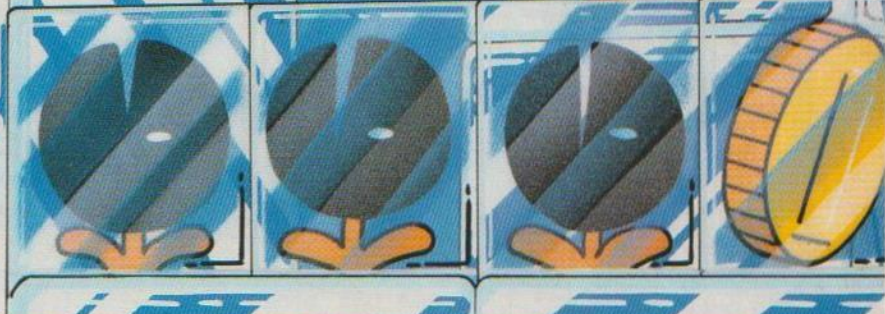
LAND IM EIS



Welt-Daten

A			D	
B			E	
C				

Weißes Toad Haus: 6-7: 78 Münzen



WELT 6 • 1

Alles etwas rutschig!

Paß auf, daß Du in dieser Winterlandschaft nicht direkt in einen Gegner hineinrutschst! Nachdem alles vereist ist, schlitterst Du unter Umständen weiter, als Du eigentlich wolltest. Stoppen wird da zum Kunststück!

Flora Morgenstern

Wenn Flora gerade eine Stachelkugel ausgespuckt hat, kannst Du schnell über sie hinweg springen. Du kannst sie aber auch für immer mit dem Waschbärschwanz in die Röhre versenken.

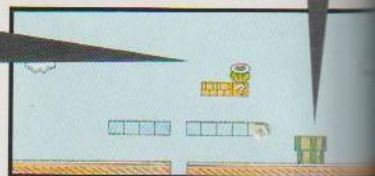


Einfacher als Feuer-Mario

Die eiskalten Gegner im Land des Eises scheuen das Feuer – als Feuer-Mario bist Du deshalb ein gefürchteter Widersacher. Hol Dir hier die Feuerkraft.



START



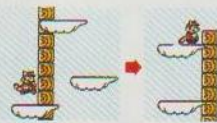
WELT 6 • 2

Auf Wolken wandeln!

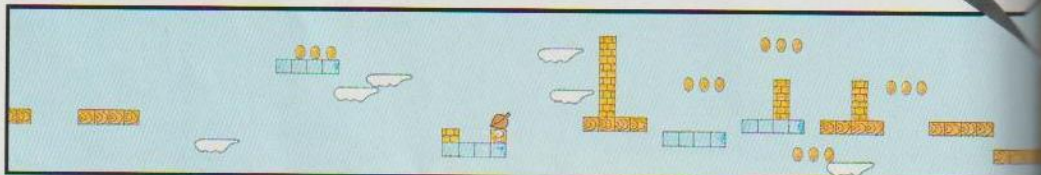
Um zum Ziel zu gelangen, wirst Du hier auf Wolken spazieren gehen. Leider aber auch auf sehr rutschigen Eisblöcken! Letzteres ist nicht ganz so angenehm.

Nur nicht runterfallen!

Bei dieser Mauer bewegt sich der Bildschirm automatisch nach oben. Um nicht runter zu fallen, mußt Du von Wolke zu Wolke springen und Du kannst die Mauer überwinden.



START



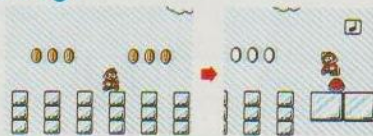
WELT 6 • 3

Der Efeu rankt geheimnisvoll!

Mit Hilfe des Efeus gelangst Du in einen Geheimraum. Dort liegt nicht nur der Waschbär-anzug für Dich bereit, sondern auch 30 Münzen und eine Abkürzung zum Ziel.

Renn einfach drüber weg!

Halte den B-Knopf gedrückt und renn über die Abgründe in diesem Teil der Eiswelt hinweg. Achte dabei auf entgegenkommende Schildkröten.

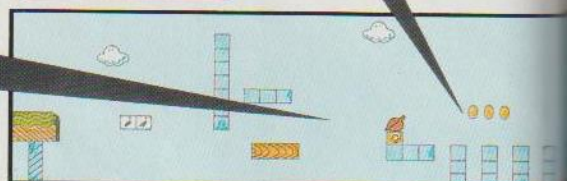


Schildkröten-Hilfe

Stell Dich einen Block vom Fragezeichenblock entfernt hin und wirf den Koopa-Panzer dran, damit der Power-Gegenstand rauskommt.



START



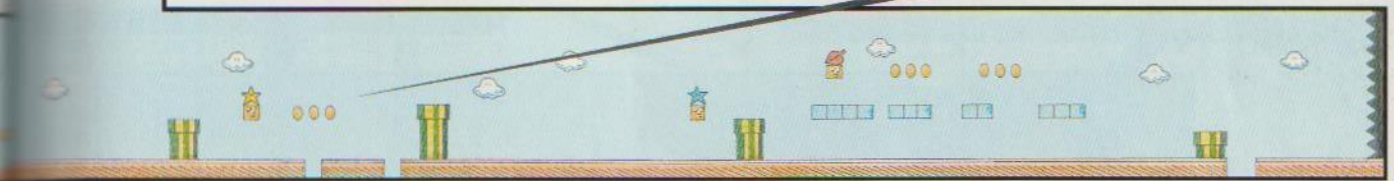
Nichts entgehen lassen

Schlüpf durch die schmale Passage oben, um den P-Block zu aktivieren. Nun ganz schnell nach unten, damit Du die Münzenmassen in die Tasche stecken kannst.



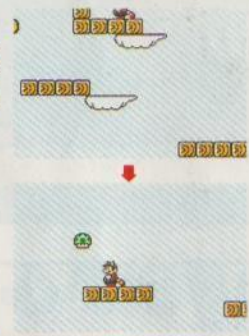
Kann nicht schaden

Benutz den Stern, wenn Du in dieser Welt startest und renn schnell bis zu diesem Block. Stupst Du den nun, unverwundbar wie Du bist, an, kommt wieder ein Stern heraus. Wie gesagt: Kann nicht schaden!



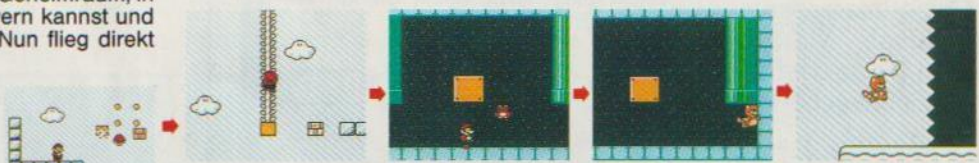
Schwieriges Extraleben

Hol den 1-Up-Pilz aus dem Block heraus und spring dann ganz flott auf die untere Plattform, damit er Dir nicht entwischt.



Mit Panzer Efeu wachsen lassen!

Dann geht es hoch zu einem Geheimraum, in dem Du Dein P-Meter aufpowern kannst und den Waschbärzug findest. Nun flieg direkt zum Ausgang.



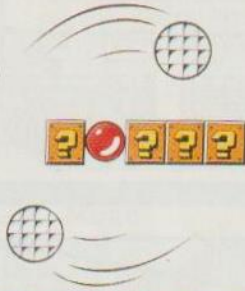


WELT 6 •

MINI-SCHLOSS

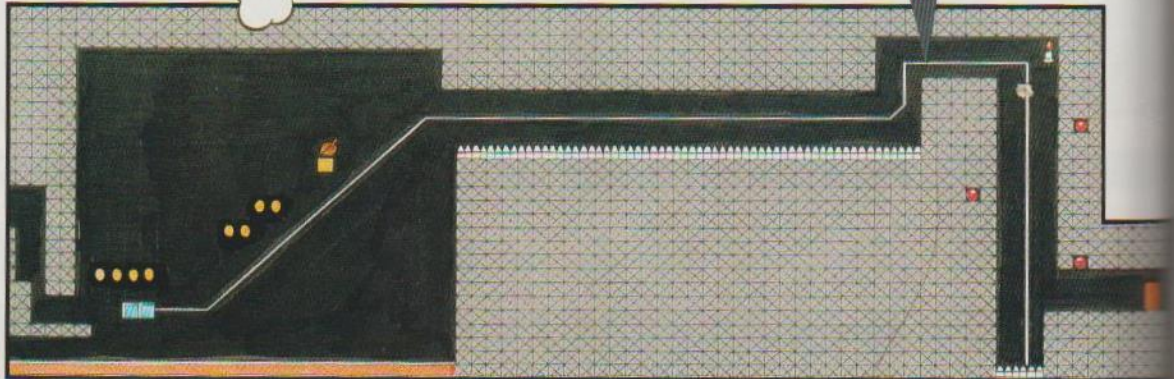
Der Eispalast!

Im Mini-Schloß gibt es eine Tür, durch die Du immer wieder gehen kannst, um damit den Power-Block nachzufüllen. So kannst Du Dir jederzeit wenn nötig, die erforderliche Super-Power holen.



Runter vom Lift

Warte oben bis Rotodisc sich nach unten rechts bewegt und dann geht es mit dem Lift nach unten. Im richtigen Moment springst Du runter nach rechts, um die erste Etappe zu beenden.



START

WELT 6 • 4

Mit Musik das Geheimnis lüften

Nicht so schwer wie andere Welten, aber ein Test für Deine Findigkeit! Einige interessante Geheimnisse warten drauf, von Dir gelüftet zu werden. Enttäusche sie nicht!

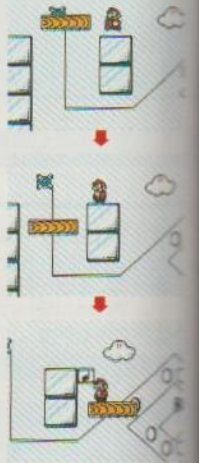
Eine ruhige Hand

Mit einem kleinen kontrollierten Hüpfen kannst Du unter dem Block landen, in dem sich ein Extraleben verbirgt. Dirigier den Pilz nach links und spring selbst nach links, damit Du ihn erwischst.



Die Magie der Musik

Spring auf den Lift, damit der anfängt, sich zu bewegen und sofort auf den großen Eisblock. Kommt der Lift auf der anderen Seite an, hüpf drauf und spring hoch, damit der unsichtbare Notenblock erscheint. Er bringt Dich in den Münzenhimmel!

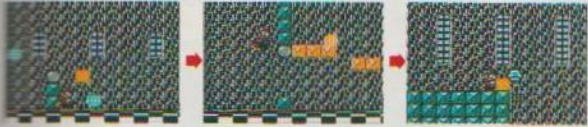


START



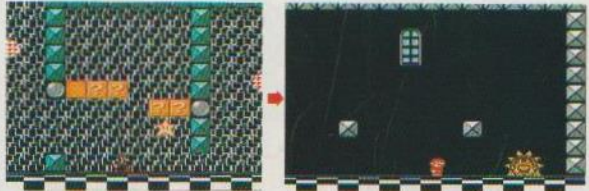
Noch mehr Extraleben

Warte in sicherer Entfernung von der Rotodisc, bis der Weg frei ist. Jetzt renn los, damit Du Zeit hast, das Extraleben zu holen, bevor Rotodisc wieder auftaucht.



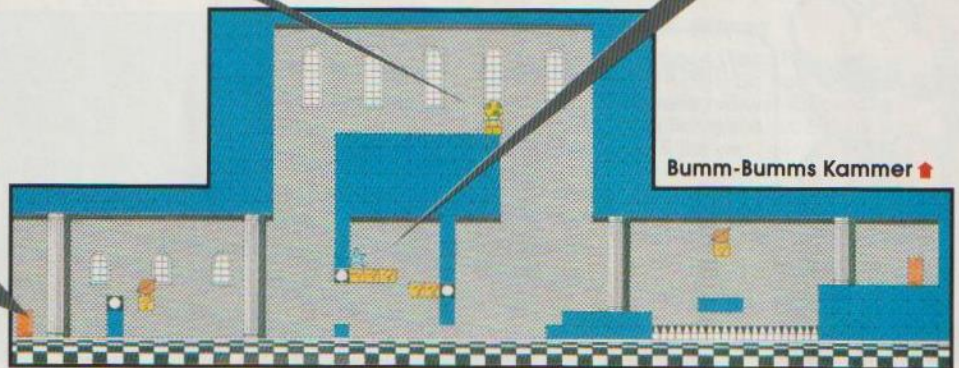
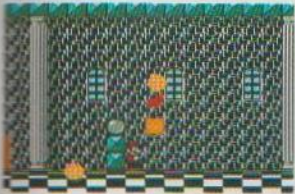
Unverwundbare Vorteile

Schwer, aber machbar: Hol Dir den Stern und flitz los in Richtung Bumm-Bumm. Unverwundbar macht Dir der Mini-Schloß-Wächter noch weniger Probleme als sonst!



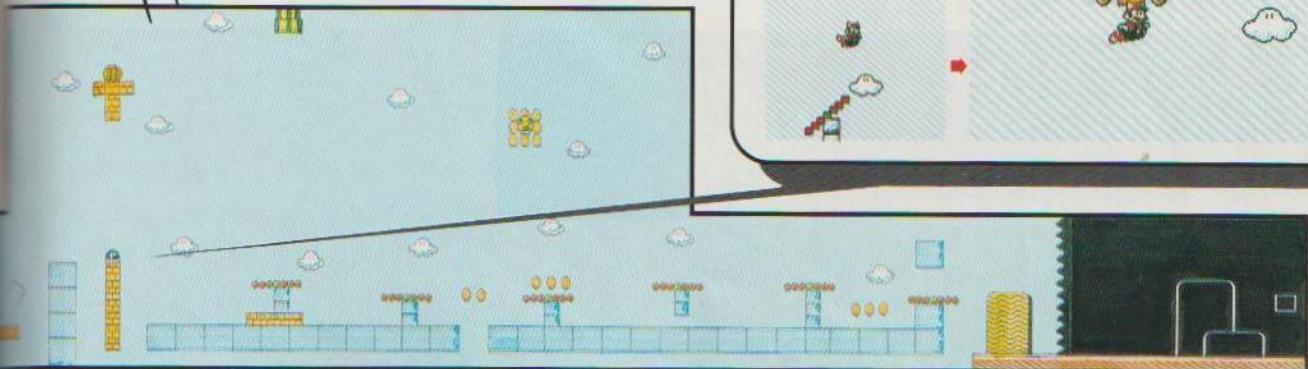
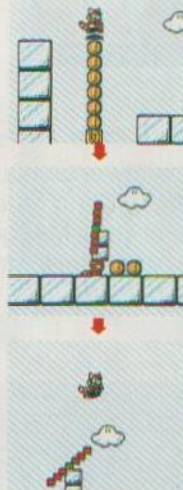
Die Nachfüll-Tür

Geh durch diese Tür durch und der Fragezeichenblock nebenan hat immer wieder einen Power-Gegenstand zum Inhalt. Wiederhole das solange, bis Du Waschbär-Mario bist, damit Du Dir oben den 1-Up-Pilz schnappen kannst.



Platz schaffen mit P-Block-Hilfe

Laß die Magie des P-Blocks zur Entfaltung kommen und dann renn nach rechts. Du mußt Dich kurz ducken, um die Enge zu passieren und schon kann Waschbär-Mario abheben. Probleme machen da nur noch die Feuer-Kanonenkugeln.



WELT 6 • 5

Versteckter Ausgang!

Der Ausgang aus dieser Welt ist an einem ungewöhnlichen Ort. Du kommst nur als Waschbär-Mario hier heraus – und selbst dann ist das eine Strapaze!

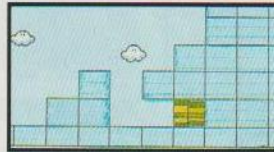


Unerfreuliches Wiedersehen

Ein alter Bekannter: Der Muskelkäfer! Wieder einmal wirft er mit Eisblöcken um sich. Er kann schon zu einer wahren Plage werden in dieser Welt.

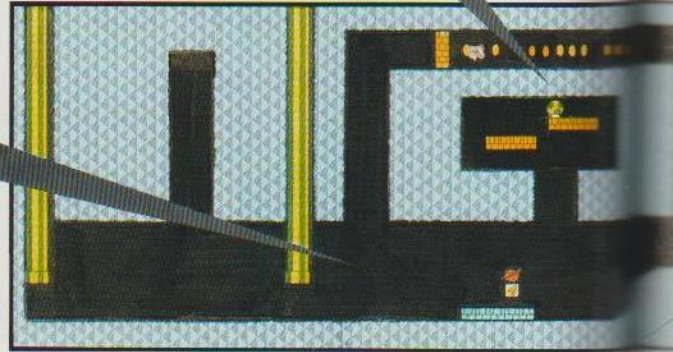
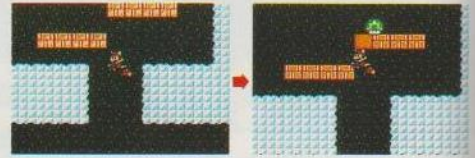


START



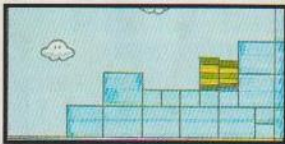
Flugs zum Extraleben

Wenn Du glaubst, Zeit zu haben, dann hol Dir das Extraleben oben. Allerdings steht Dir wie immer nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung und der Ausgang ist kompliziert zu erreichen.



WELT 6 • 6

START

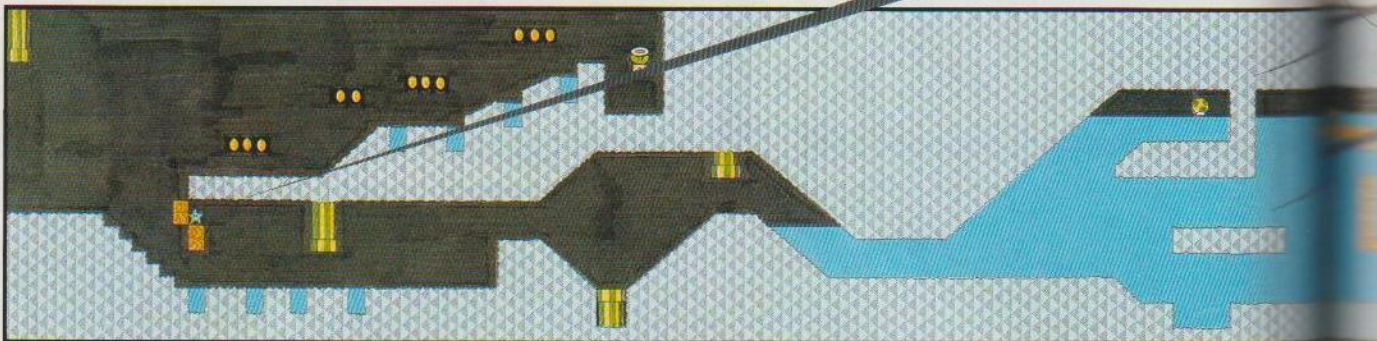
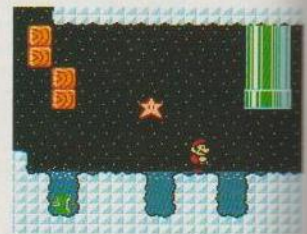


Unterirdische Gewässer

Mit Feuer-Power bist Du bestens ausgerüstet, denn in dem See treiben sich jede Menge Cheep-Cheeps und fleischfressende Pflanzen herum.

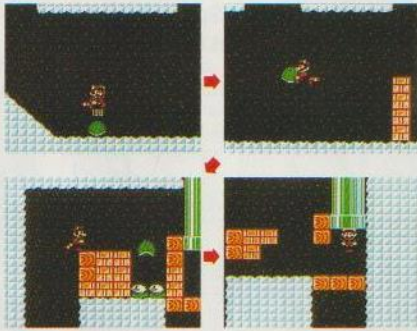
Besser mit Sternen-Power

Hol Dir ganz schnell den Stern, denn die Cheep-Cheeps springen blitzschnell aus den kleinen Wasserlöchern heraus. Unverwundbar und mit gedrücktem B-Knopf hast Du eine Chance, heil durchzukommen.

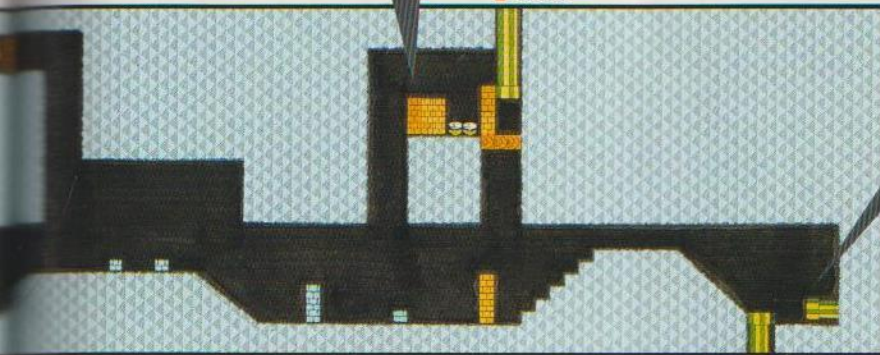


Ziel-Einlauf!

Die Hoppel-Hopps kannst Du nur mit einem Koopa-Panzer aus dem Weg räumen. Schnapp Dir also einen und flieg mit ihm zusammen hoch. Um hochfliegen zu können, mußt Du Dir Anlaufplatz schaffen. Räum die Blöcke unten aus dem Weg.



↑ ZIEL



Jede Menge Power

Du kannst in diesen Raum rein und raus gehen, wie Du willst. So kannst Du Dir immer wieder den Power-Gegenstand aus dem Block herausholen. Schließlich mußt Du Waschbär sein, um aus dieser Welt herauszukommen.



1-Up-Sackgasse

Am Ende dieser Sackgasse findest Du einen unsichtbaren Block, der ein Extraleben beinhaltet.



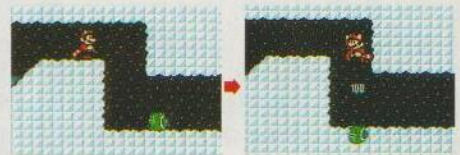
Die Cheep-Cheep-Schule

Diese Rabauken wollen sicher nichts lernen. Mario zu ärgern, ist mehr nach Cheep-Cheep Sinn. Kannst Du ihnen nicht mit Feuerbällen einheizen, dann schwimm vorsichtig durch die Bande hindurch.

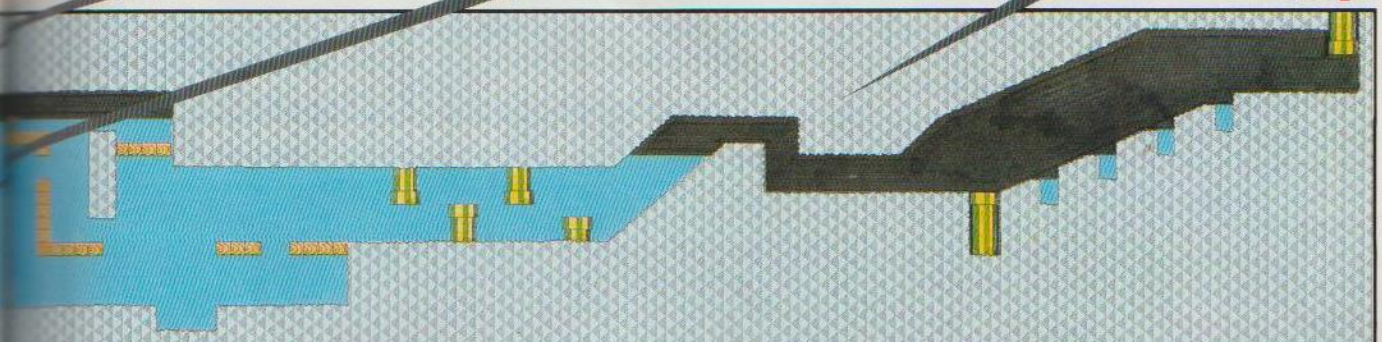


Ein unangenehmer Geselle

Warte bis Morgenstern-Spike ganz nah an der Wand ist und spring ihm direkt auf seinen kleinen Panzer. So bekommst Du keinen Ärger mit ihm!



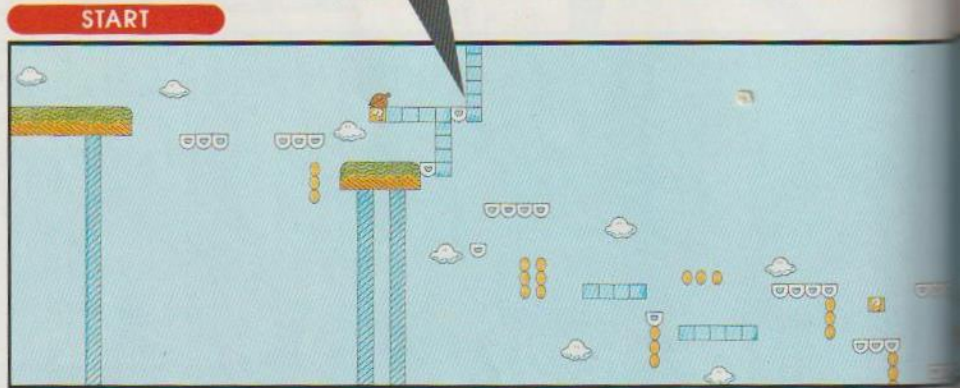
ZIEL ↑



WELT 6 • 7

Nichts für schwache Nerven!

Diese Eiswelt setzt Dich voll unter Druck: Die nötigen Sprünge wären schon schwer genug, aber außerdem besteht fast alles, worauf Du Halt finden kannst, aus Donut-Blöcken – und die sinken bekanntlich! Sammle trotzdem 78 Münzen in dieser Welt und das Weiße Toad-Haus erscheint. Wenigstens ein Lichtblick!



Ein heikles Sprung-Problem

Du mußt diesen Donut-Block bewußt sinken lassen, um im richtigen Moment abzuspringen und die nächste Donut-Block-Plattform zu erreichen. Da kann einem schon ganz anders werden!



WELT 6 •

MINI-SCHLOSS

Eiskalte Schauer!

Das ganze Schloß ist vereist und dadurch ist es überall sehr rutschig. Außerdem gibt es nervige Wummp-Fallen, die sich dieses Mal horizontal bewegen. Alles nicht sehr gemütlich!

Wummp Nr. 1

Es ist nicht schwer an diesem Wummp vorbei zu kommen, wenn Du Dir Zeit läßt. Allerdings Zeit ist in diesem Abenteuer ein Luxus, vor allem wenn man von Buu Huu belästigt wird.



Wummp Nr. 3

Vergewissere Dich, bevor Du springst, daß der Wummp Dir nicht gefährlich werden kann. Ansonsten läufst Du Gefahr, daß er Dich im Sprung erwischt. Das könnte einige blaue Flecke geben, darauf kannst Du wetten!



Wummp Nr. 4

Tricks den Wumpp aus und renn genau dann vorwärts, wenn er gerade in seiner Nische verschwindet. Um durch die enge Passage in der Mitte zu kommen, mußt Du Dich im Lauf schnell ducken. Verlier keine Sekunde!



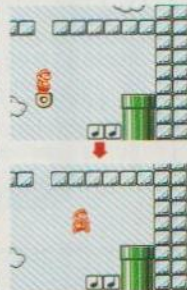
Warte nicht zu lange

Dieses Extraleben ist nicht schwer zu kriegen, Du darfst nur nicht zu lange auf den Donut-Blöcken stehenbleiben, um den Pilz zu kriegen.



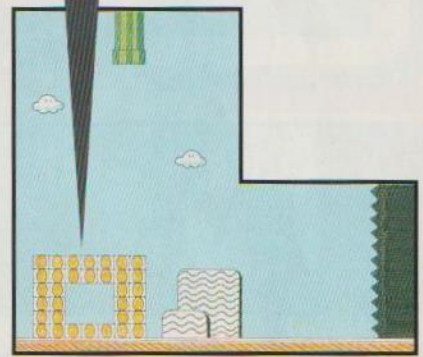
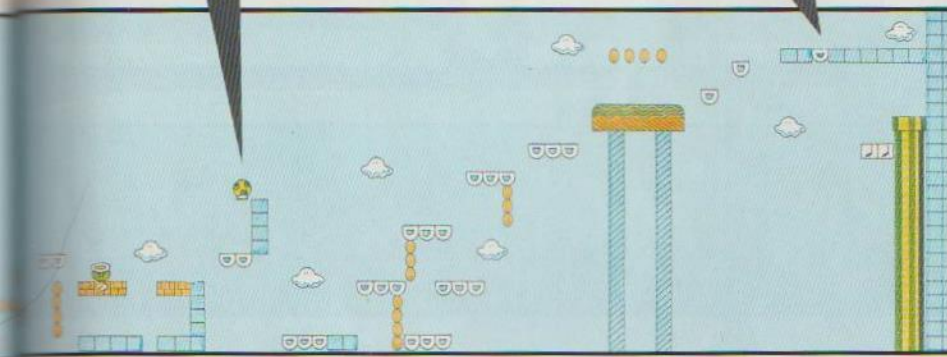
Spring um Dein Leben

Auch kurz vor dem Ziel, wirst Du gezwungen sein, Dich auf einen Donut-Block zu stellen, mit ihm runter zu sinken, um dann im geeigneten Moment in Richtung Röhre abzuspringen. Dazu brauchst Du Mut und Nerven!



Eisige Münzen

Als Feuer-Mario bekommst Du in dieser Welt eine Chance, einen wahren Münzenschatz zu heben. Tau das Eis rund um die Münzen auf, und steck sie Dir in die Tasche.



Wummp Nr. 5

Das wird kompliziert: Spring hoch, wenn der Wummp gerade in seine Nische verschwindet. Dann bleib auf dem kleinen Block stehen, denn sonst läufst Du gleich und direkt in die Rotodisc-Falle. Buu Huu solltest Du ebenfalls im Auge behalten!

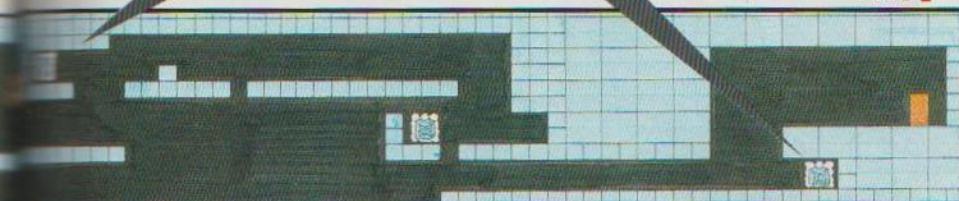


Der letzte Wummp

Gut, daß Du einen Blick auf die Karte werfen kannst. Nun bist Du vorgewarnt. Lauf mit gedrücktem B-Knopf Richtung Ziel, spring über Wummp drüber und nichts wie raus hier.



ZIEL →



Eiskalter Bumm-Bumm

Es muß wohl an der Kälte liegen, daß Bumm-Bumm in dieser Schloßkammer nicht wie ein Verrückter rumspringt. Stattdessen marschiert er hin und her. Für Dich dürfte es relativ leicht sein, ihm den Garaus zu machen. Paß nur auf, daß Du nicht rechts unter die Eisblöcke gerätst. Das ist eine Falle!



WELT 6 • 8

Ein rauhe Landschaft!

Ein guter Ort, um die magischen Flügel einzusetzen, denn damit kannst Du 88 Münzen einsammeln. Außerdem gibt es ein witziges Geheimnis!



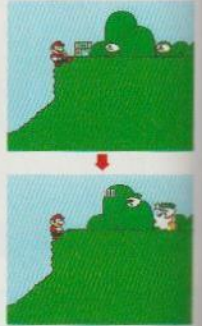
Frühjahrsputz

Schnapp Dir einen Schildkrötenpanzer und kick ihn nach rechts. Lauf mit gedrücktem B-Knopf hinter ihm her und der Panzer übernimmt für Dich die unangenehmen Hoppel-Hopp-Aufräumungsarbeiten.



Die Eisblock-Power

Um auf diesem Hügel alle Hoppel-Hopps hinweg zu fegen, benutzt Du am einfachsten die richtig schönen kalten Eisblöcke.



START

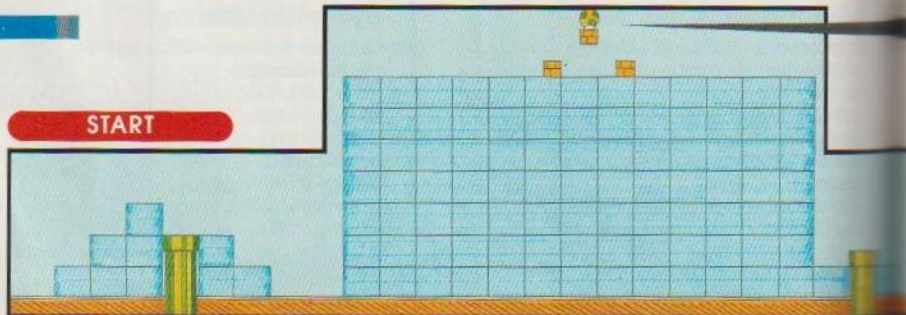


WELT 6 • 9

Die Entweder-Oder-Welt!

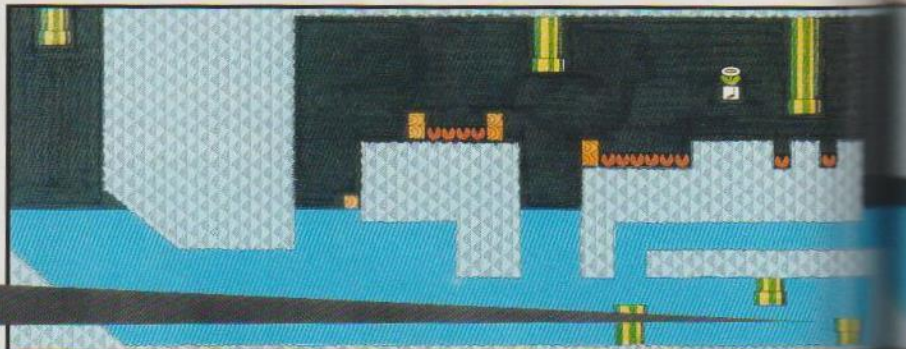
Entweder benutzt Du in dieser Welt die magischen Flügel oder den Froschanzug. Beide erlauben Dir einen speziellen Bonus!

START



Reserviert für Frösche ...

...oder Froschanzug-Träger! Denn nur dann kommst Du in diese Röhre rein und kannst sowohl die 35 Münzen wie auch das Extraleben einsacken.



Oh Mann! 88 Münzen!



Aktiviere den P-Block und flieg sofort in den Himmel. Dort haben sich 88 Blöcke in 88 Münzen verwandelt. Du kannst sie alle haben, vorausgesetzt Du bist im Besitz der magischen Flügel.



Maulwurf-Mario?

Nein, das ist kein neuer Mario-Anzug, sondern mehr ein kleiner Spaß. Die ganze Welt ist untertunnelt. Hier befindet sich der Eingang zu diesem Gang. Den Tunnel zu benutzen, bringt zwar keine Vorteile, ist aber mal ganz witzig!



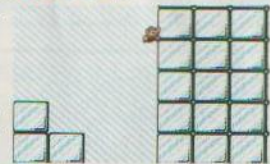
Lohnen sich magische Flügel?

Nur wenn Du magische Flügel im Überfluß besitzt, solltest Du sie in dieser Welt einsetzen. Ansonsten lohnt sich der Aufwand nicht, denn mit ihnen kannst Du nur ein einziges Extraleben ergattern.



Mini-Mario schafft es auch

Du brauchst ein perfektes Timing und eine Portion Training, aber selbst als Mini-Mario kannst Du es schaffen, den Riesen-Eisblock-Berg zu überwinden.



Die Mampfer-Verwandlung

Der P-Block richtet seine Magie dieses Mal gegen die unzerstörbaren Mampfer: Sie verwandeln sich in Münzen, nachdem die Magie aktiviert wurde. Sammle so viel ein, wie Du kannst.

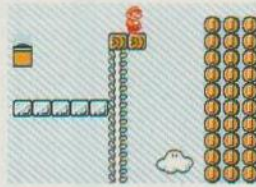


WELT 6 • 10

Gefrierschock!

Scheint so, als ob die Bowser Freunde in dieser Welt urplötzlich tiefgefroren wurden. Ist das nicht zu schade? Na ja, Mitleid wäre hier fehl am Platze!

Nicht ausrutschen!



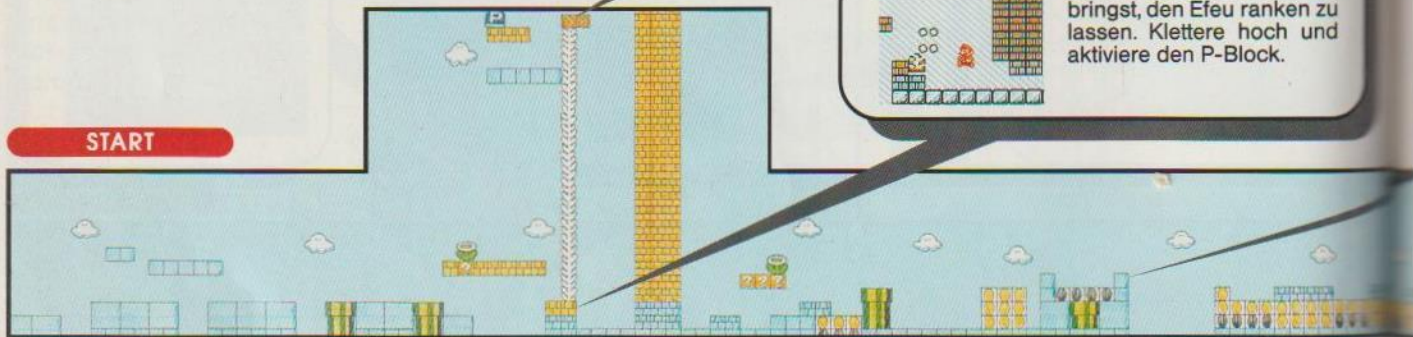
Wenn Du den P-Block aktiviert hast, klettere den Efeu ganz hoch und spring mit Schmackes hinein in die Münzen-Herrlichkeit. Ein tolles Bad!

Laß es ranken

Feg den Muskelkäfer aus dem Weg und schnapp Dir einen Eisblock, mit dem Du den Block links dazu bringst, den Efeu ranken zu lassen. Klettere hoch und aktiviere den P-Block.



START



WELT 6 •

MINI-SCHLOSS

Ein Schloß zum Driften!

Im Land des Eises reiht sich ein Schloß an das nächste: Das dritte ist das schlimmste! Alle Gegner hier, egal ob Rotodisc, Buu-Laken oder Wummp, sind unzerstörbar.

Buu Huu ist wieder da

Um sicher zu springen, mußt Du Buu Huu nah an Dich herankommen lassen und dann über ihn hinweghüpfen. Hat das geklappt, so lauf los, was die Klempnerbeine hergeben.



Luftiges Extraleben

Renn los, sobald Du das Schloß betrittst, dann kannst Du als Waschbär-Mario abheben und Dir das Extraleben oben holen.

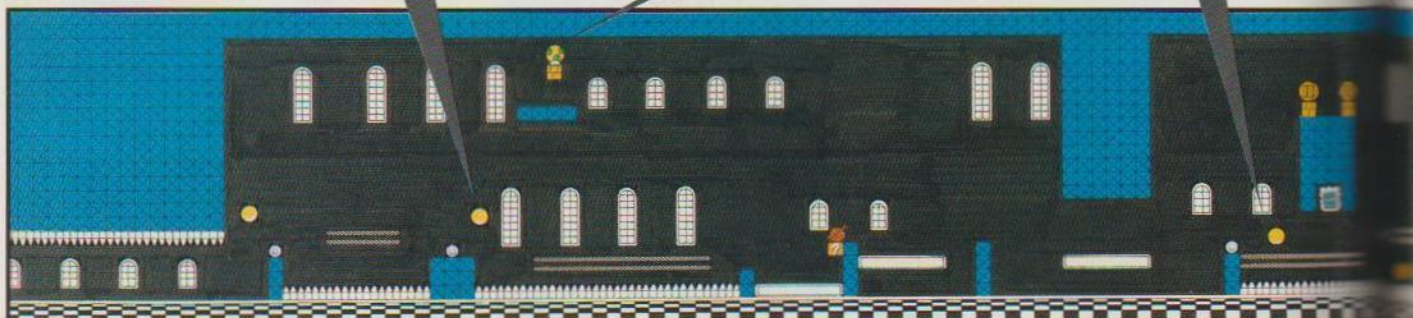


Halte die Stellung

Mach immer wieder kleine Hüpfen, damit Du Dich auf dem Förderband halten kannst, solange bis Du glaubst, sicher weiterzukommen.

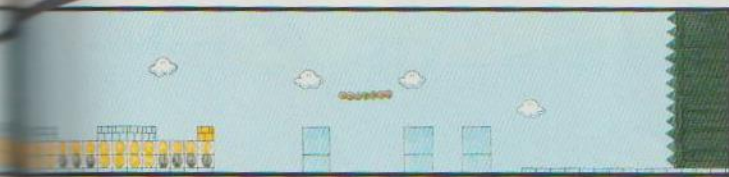
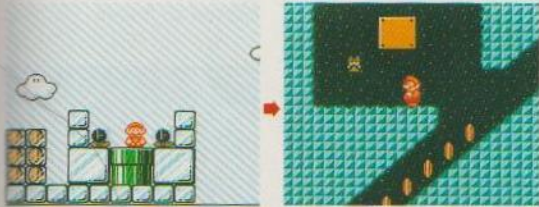


START



Nur Feuer-Mario bekommt den Hammeranzug

Betätige den P-Block und renn nach rechts. Befreie die Röhre vom Eise und die Mampfer verwandeln sich in Münzen. Sack die nebenbei ein und ab in die Röhre. Dort drin bekommst Du den Hammeranzug!

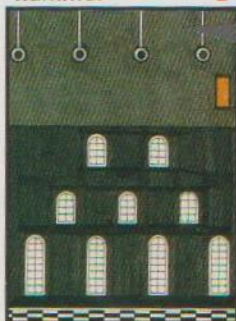


Das Buu-Laken straffen

Sobald sich der Kopf des Buu-Laken nach links bewegt, drück den B-Knopf und spring über ihn drüber. Danach lauf, als wäre Bowser persönlich hinter Dir her.

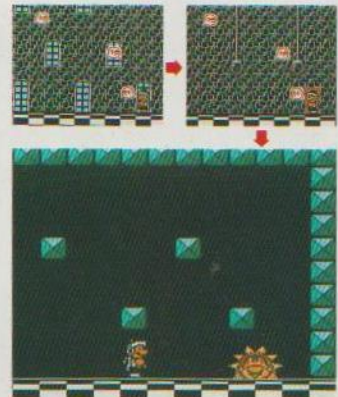


Zu Bumm-Bumms Kammer



Die Buu Huu-Falle

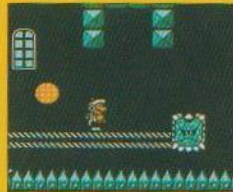
Die Tür zu Bumm-Bumms Kammer ist nur kurz sichtbar, denn der Boden bewegt sich auf und ab. Geh nach rechts und wehr Dich gegen die Buu Huu-Geister, die sich an Deine Fersen heften.



Die wunderbaren Mario-Hämmer



Steckt Mario in einem Hammeranzug, dann kann ihm das einiges bringen. Kniet sich Mario in seinem chicen Hammeranzug hin, dann schützt ihn der kleine Panzer gegen Feueratacken. Wirfst Du mit dem Hämmerchen, dann sind sogar Wummps und Buu Huus kein Problem mehr.



WELT 6 •

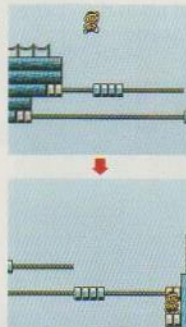
FLUGSCHIFF

Kämpf mit dem Witzbold Lemmy!

Es gibt einige Stellen auf Lemmys Schiff, wo es so aussieht, als ob Du nur mit den Drahtseil-Liften weiterkommen würdest. Dieser Eindruck täuscht. Du kannst es mit einem gehörigen B-Knopf-Supersprung schaffen. Auch wenn das ein bißchen waghalsig erscheint!

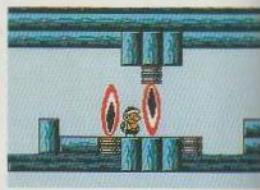
Ein riskanter Sprung

Auch wenn Du es für unwahrscheinlich hältst: Du brauchst die Drahtseil-Lifte hier nicht benutzen. Drücke den B-Knopf und mach den Super-Sprung. Es ist gar nicht so schwer!



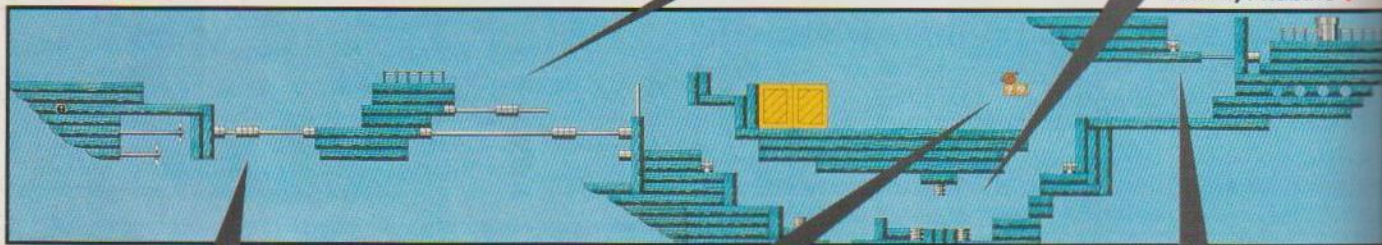
Nur Geduld!

Bleibst Du zwischen den Düsenflammen stehen, bist Du sicher. Nun warte auf den richtigen Moment, um weiterzulaufen. Bist Du zu hastig, läufst Du Gefahr, Dir ein paar Brandblasen zu holen.



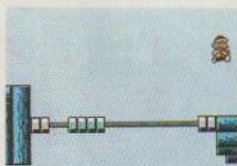
START

Lemmys Kabine



Ignoriere den Lift

Hier kommst Du leicht mit einem ordentlich Sprung rüber, ohne die Dienste des Liftes in Anspruch nehmen zu müssen.



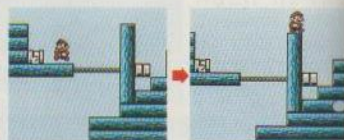
Hol Dir die Power

Wenn Du den Weg oben rum nimmst, ist es ein leichtes, den Power-Gegenstand in die Finger zu bekommen. Gehst Du unten entlang, mußt Du ziemlich schnell sein, um die Extra-Power nicht zu verpassen.



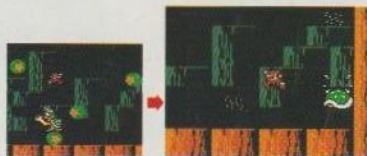
Beeile Dich!

Sofort nachdem die Düsenflamme ihr Feuer gespuckt hat, renn los. Das ist nicht leicht, ohne heiße Füße zu bekommen.



Witzbold Lemmy Koopa

Lemmy glaubt, er sei besonders witzig, wenn er seine bunten Kugeln wirft. Warte rechts, spring auf ihn drauf und lauf nach links. Dann wird der Zirkus hier bald ein Ende haben.



Der König als Robbe ...

... Dank Dir hat dieses Märchen ein gutes Ende. Zum Dank gibt es eine Nachricht von der Prinzessin: „Ich grüße Dich. Bitte besorge die magische Flöte aus dem dunklen Ende der dritten Welt. Zu Deiner Unterstützung lege ich magische Flügel bei.“



Greetings,
I am well. Please retrieve the Radio Whistle hidden in the darkness at the end of the third world. I have enclosed a jewel that helps protect you.
Princess Toadstool.



WELT 7

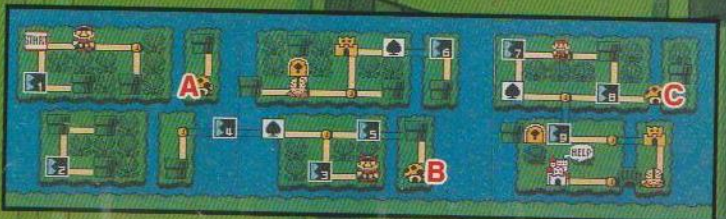
LAND DER RÖHREN



Welt-Daten

A			
B			
C			

Weißes Toad Haus: 7-2: 46 Münzen



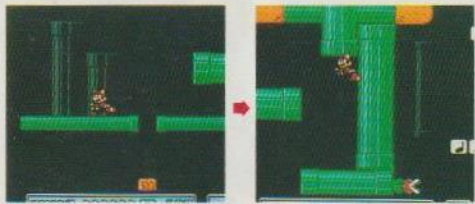
WELT 7 • 1

Willkommen in Röhrenstadt!

In einigen Gegenden dieser Welt bewegt sich der Bildschirm automatisch aufwärts. Da wird das Klettern durch den Röhrenwarrump zum Abenteuer!

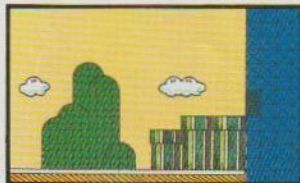
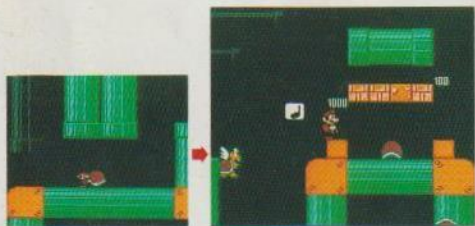
Hinauf in den Münzenraum

Schubs die Schildkröte von dieser Röhre, so daß sie in der schmalen Lücke landet. Nun hast Du Platz für den Anlauf und kannst zum Münzenraum fliegen. Gilt natürlich nur für Waschbären, ist doch klar, oder?

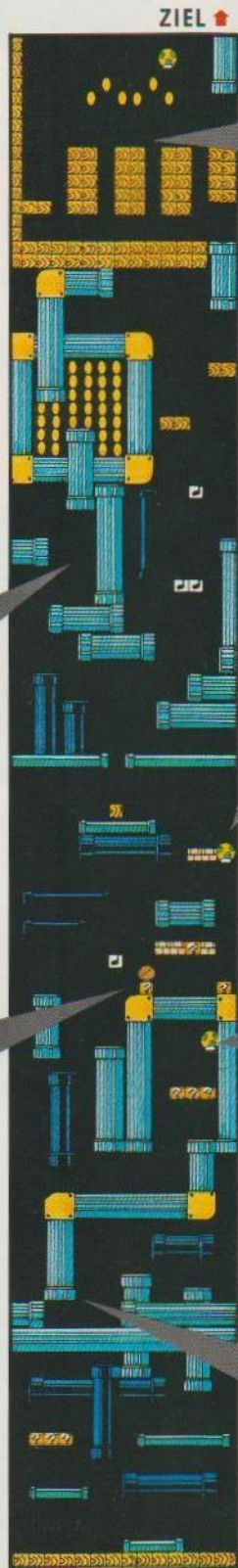


Schnapp Dir die Power

Hol Dir den Schildkrötenpanzer und stell Dich damit auf den linken Fragezeichenblock. Kick ihn, so daß er zwischen den beiden Blocks landet und der Power-Gegenstand aus dem Block, auf dem Du stehst, wird frei Haus geliefert.

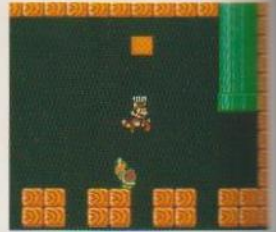


START



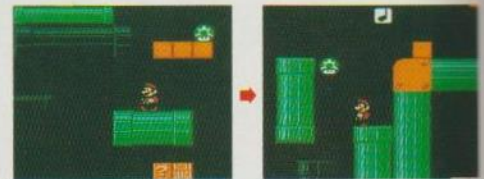
Unerwartete Hilfe

Spring auf die Schildkröte und nutz den Schwung, dann wirst Du ein Extraleben entdecken, daß Dir ohne die Schildkrötenhilfe verborgen geblieben wäre.



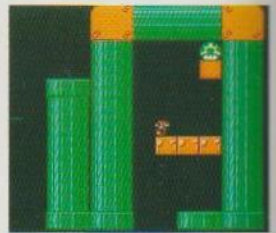
Folge dem Extraleben

Hast Du den 1-Up-Pilz freigesetzt, wird er wahrscheinlich nach rechts fallen. Folge ihm und Du wirst wahrscheinlich auf der nächsten Röhre landen, ohne besonders an Höhe verloren zu haben.



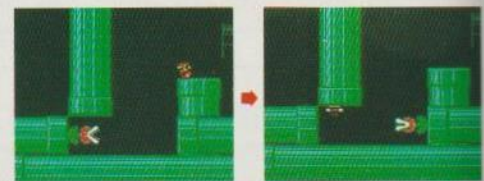
Sprung mit Kurve

Steuere Deinen Sprung um die Fragezeichenblöcke drumzu und Du bist in der Lage, noch ein weiteres Extraleben zu finden. Dieser Kurvensprung ist ein bißchen heikel!



Gefräßige Kerlchen

Du mußt schnell in die Röhre rein, denn die fleischfressenden Pflänzchen sind ausgesprochen hungrig. Nur sehr kurz verweilen sie in ihren Röhren. Deshalb ist es sinnvoll, sie mit Feuerbällen oder mit einer Waschbär-Schwanzattacke aus dem Weg zu schaffen.



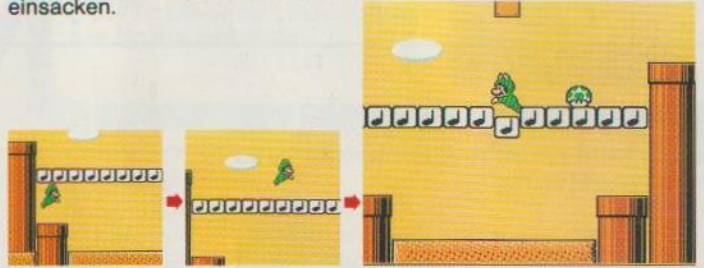
WELT 7 • 2

Piranhas auf dem Felsen!

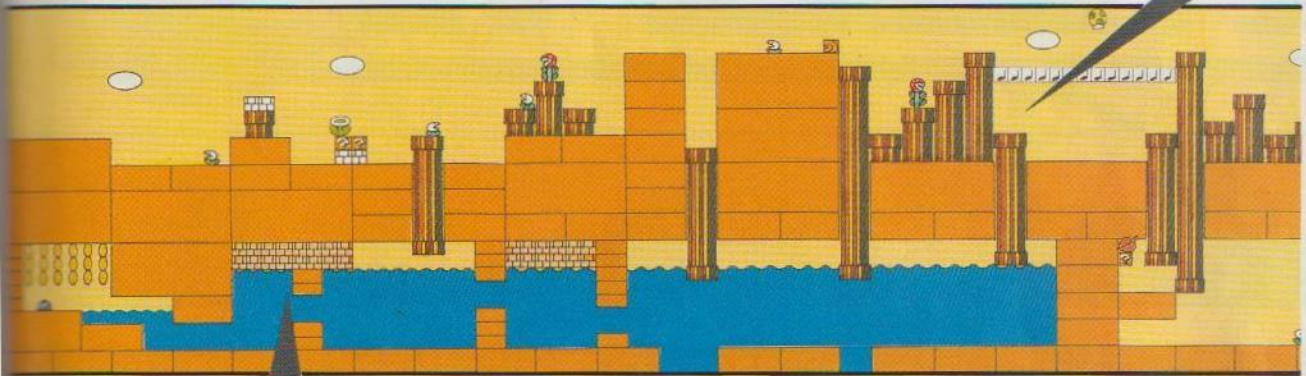
Die Röhren in dieser wüstenähnlichen Landschaft verbinden die obere mit einer unteren Teilmwelt. Oben regieren die Piranha-Pflanzen, aber unten warten eine ganze Ladung Power-Gegenstände und Münzen. Ein weiteres Problem: Nur ein Mario im Froschanzug kann die erforderlichen 46 Münzen sammeln, damit das Weiße Toad-Haus auf der Karte erscheint.

Ist das eine Falle?

Keine Angst, wenn Du hier mit der Schildkröte eingeschlossen bist. Du mußt alle Notenblöcke erscheinen lassen, um oben rüber zu kommen. Geh durch die Röhre erst nach unten und dann wieder nach oben. Nun kannst Du bequem rüberkommen und zusätzlich ein Extraleben einsacken.

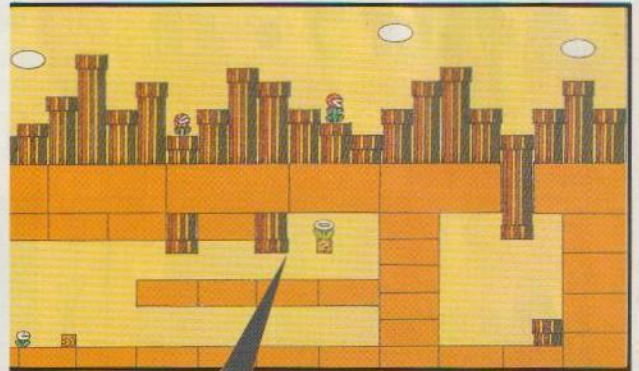
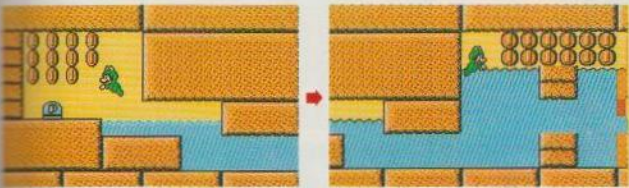


START



Ein besonders schneller Frosch...

... ist Mario in seinem Froschanzug. Und das ist auch gut so, denn nachdem er den P-Block aktiviert hat, muß er sich beeilen, um die in Münzen verwandelten Blöcke einzusammeln. Wie gesagt: 46 Münzen lassen das Weiße Toad-Haus auf der Weltkarte erscheinen!



ZIEL ↓

Unterirdische Power

Die Feuerkraft ist wahrscheinlich die wirkungsvollste Waffe in dieser unfreundlichen Umgebung. Möchtest Du Feuer-Mario werden, dann begib Dich in die Tiefe und hol Dir die Feuerblume.



WELT 7 • 3

Stern mit Fortsetzung!

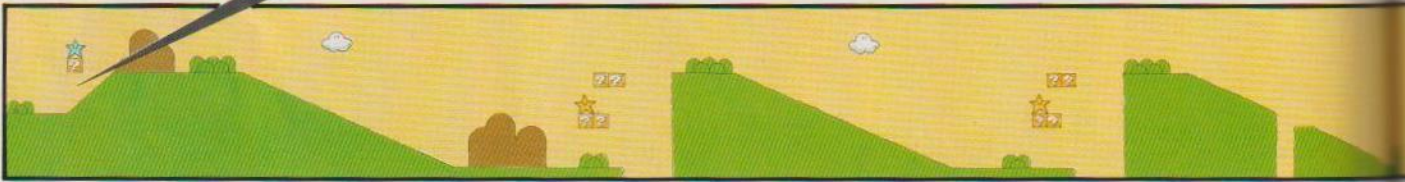
Wenn Du Dich beeilst, kannst Du in dieser gesamten Welt unverwundbar sein. Wie schon früher, beinhalten auch hier einige Blöcke Sterne, wenn Du bei ihnen im unverwundbaren Zustand anklopfst.

Hier ist der erste!

Schnapp Dir den ersten Stern und lauf dann mit gedrücktem B-Knopf los, damit Du rechtzeitig den zweiten Sternblock erreichst. Schaffst Du es nicht, dann gibt es „nur“ Münzen!



START

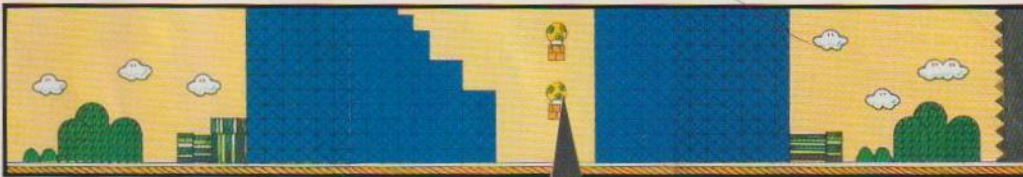


WELT 7 • 4

Wilde Gewässer!

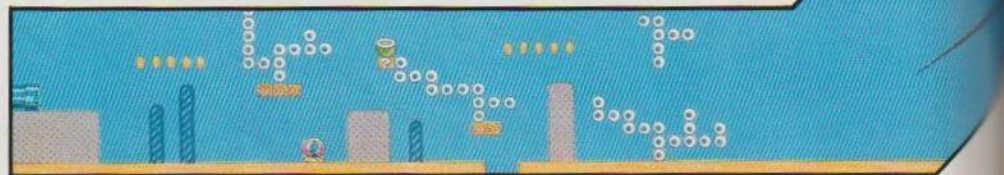
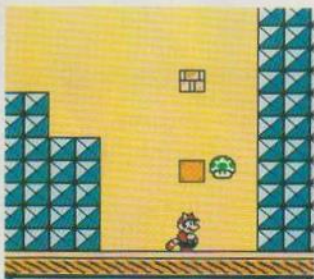
Du hast ja schon einige Wasserabenteuer hinter Dir, aber das hier ist das schlimmste: Der Bildschirm bewegt sich automatisch und drängt Dich in eine Horde von Geelectros.

START



Flieg rüber zu zwei Extraleben

Als Waschbär-Mario kannst Du über diese Mauer hinwegfliegen und auf der anderen Seite zwei Extraleben finden. Das war es dann aber auch. Jetzt mußt Du wieder zurück in die raue Wirklichkeit!





Kein Zwischenstop

Willst Du unverwundbar bleiben, dann halte Dich nicht mit diesem P-Block auf. Verlierst Du nämlich Deine Unverwundbarkeit, wirst Du große Probleme mit Lakitu und seinen Stachis bekommen.



Einfach rüberlaufen

All diese kleinen Abgründe bereiten Dir kein Kopfzerbrechen solange Du rennst und dabei den B-Knopf nicht losläßt. Sogar der etwas größere Abgrund am Ende wird einfach überlaufen.



Nachwuchs bei Blubbers

Mutter Blubber greift mit ihren Babies an, sowohl am Beginn wie auch am Ende des Geelectro-Gebietes. Aber keine Panik: Schwimm präzise durch diese Massenansammlung hindurch.



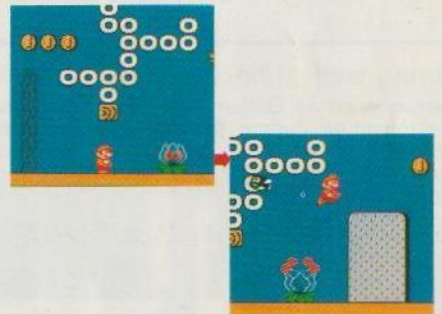
Mutter Bertha

Big Bertha ist wieder einmal mit ihren Kleinen aufgetaucht. Du kommst leicht an ihr vorbei, wenn sie Dir den Rücken zukehrt.



Vorsicht! Lava Blüte!

Schwimm so schnell es geht an der Lava Blüte vorbei. Laß dabei aber auf keinen Fall die vielen Cheep-Cheeps aus den Augen, die sich hier tummeln.



ZIEL ➔



WELT 7 • 5

Ein verwirrendes Puzzle!

Um aus diesem Röhrenlabyrinth herauszukommen, mußt Du unsichtbare Blöcke erscheinen lassen und Brücken über neugierige Abgründe schlagen. Manchmal führt ein Weg zurück auch vorwärts!

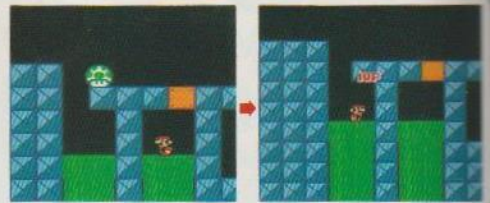
Panzer nicht vergessen

Du rutschst unvorbereitet durch diese Röhre? Das ist ein fataler Fehler. Offensichtlich hast Du noch nichts von Bob-Omb gehört. Um sie zu vertreiben, mußt Du Dir einen Schildkrötenpanzer von oben mitbringen.

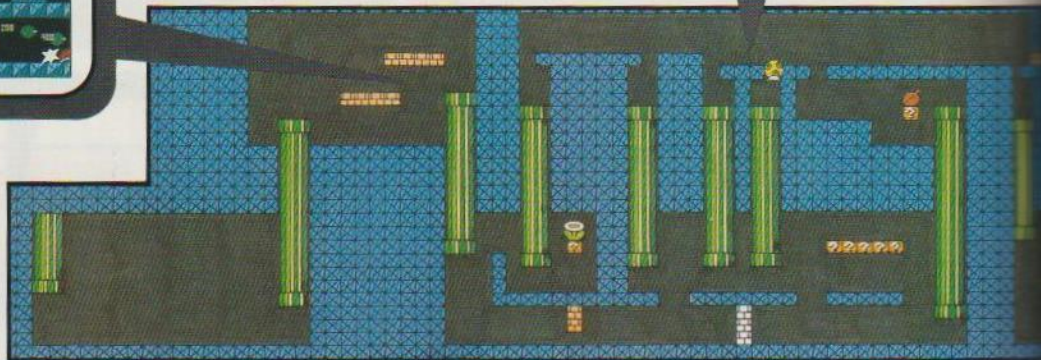
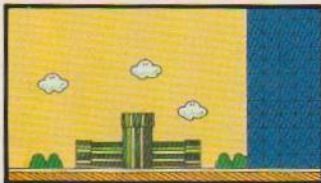


1-Up in Warteposition

Laß den 1-Up-Pilz erscheinen und er fällt nach links. Nun geh runter in die Röhre und die nächste hoch. Dort wartet das Extraleben schon auf Dich.



START



WELT 7 •

VENUS FEUER FALLE

Klein, aber oho!

Die Piranha-Pflanze auf der Weltenkarte repräsentiert eine Mini-Welt, in der sich alle Abarten der fleischfressenden Ungeheuer herumtreiben. Am besten holst Du Dir einen Stern aus Deinem Power-Vorrat.

Spring weit! Spring schnell!

Versuche, so viel Boden wie möglich bei Deinen Sprüngen gutzumachen, indem Du die B-Knopf-Technik benutzt. Springst Du auf einen Mampfer, der gerade seinen Kopf herausstreckt, zieht der sich schnell zurück.

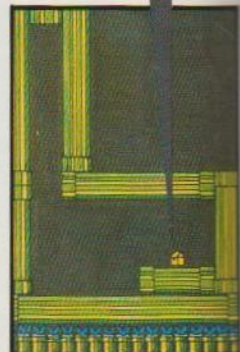
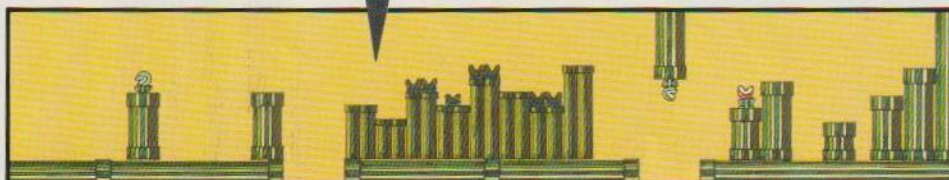


Wertvolle Magie

Weil Du es durch diese Welt geschafft hast, bekommst Du zur Belohnung magische Flügel. Nicht schlecht, für ein bißchen harte Arbeit!



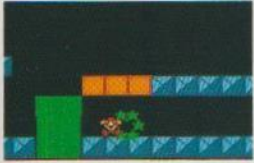
START



↓ ZIEL

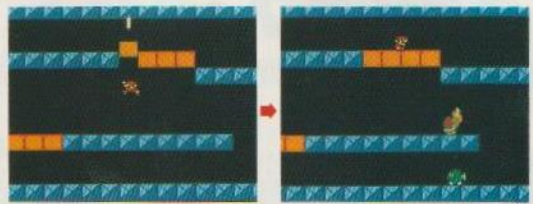
Bob-Omb Sackgasse

Gehst Du die Röhre runter und nach rechts, wirst Du eingekesselt von unsichtbaren Blöcken. Außerdem kommt Bob-Omb den Korridor entlang. Ohne Schaden hier herauszukommen ist hart!



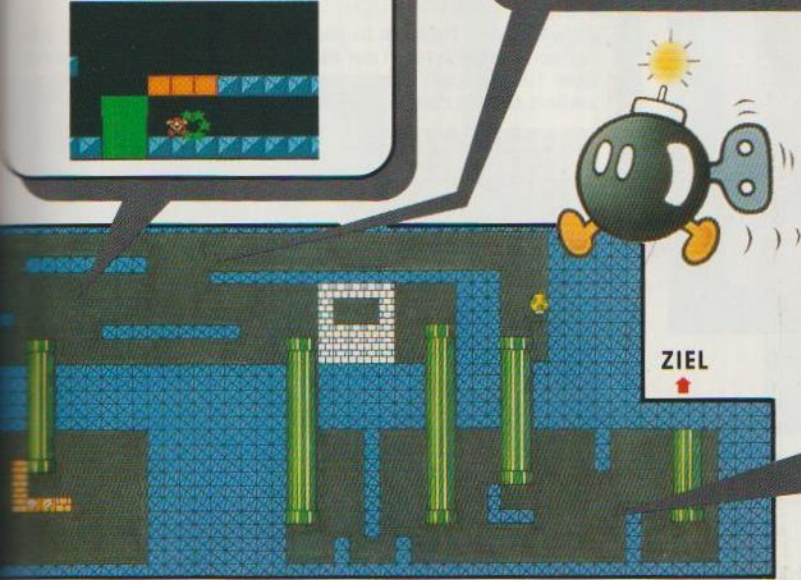
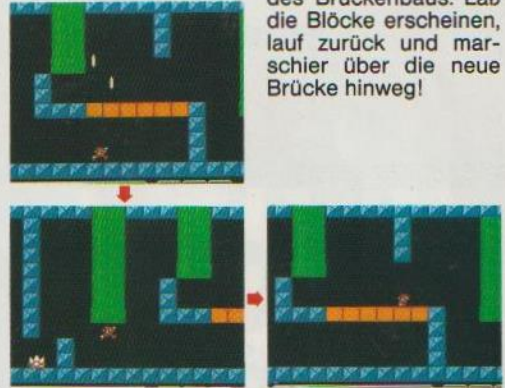
Brücken schlagen!

Laß hier alle unsichtbaren Blöcke erscheinen und sie bilden eine Brücke, die Dich sicher Deinen Weg zum Ziel fortsetzen läßt.



Und auf ein Neues!

Auch wenn Du über andere Abgründe als Waschbär fliegen kannst, hier gibt es nur die Möglichkeit des Brückenbaus. Laß die Blöcke erscheinen, lauf zurück und marschier über die neue Brücke hinweg!



SUPER MARIO BROS. 3

WELT 7 •

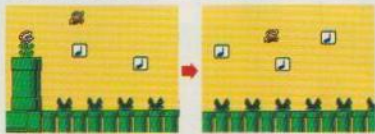
VENUS FEUER FALLE #2

Die letzte große Herausforderung

Sieht schwierig aus, ist es aber nicht: Diese Mini-Piranha-Welt wirst Du locker hinter Dich bringen. Spring über die erste Mampfer-Kolonie einfach lässig drüber!

Die wunderbare Sternenkraft

Gleich im ersten Block findest Du einen Stern, der diese Welt weniger stressig für Dich macht. Aber auch, wenn Du ihn verpaßt, nur nicht durchdrehen: Die Notenblöcke werden Dir helfen.



Eine Riesen-Belohnung

Am Ende erhältst Du einen Super-Pilz, aber die eigentliche Belohnung ist, daß Du direkt zum Koopa-Flugschiff marschieren kannst.



START



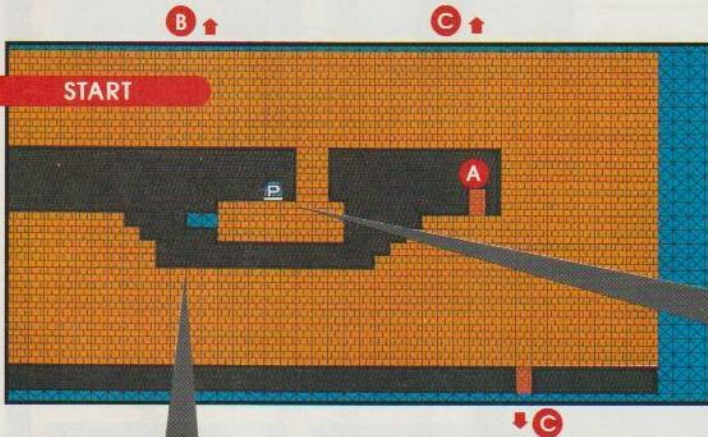
ZIEL

WELT 7 •

MINI-SCHLOSS

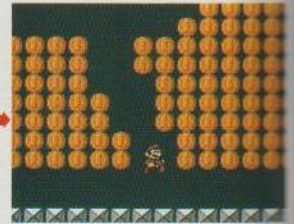
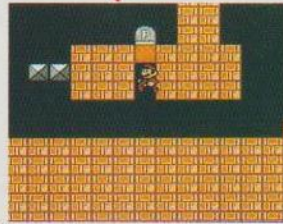
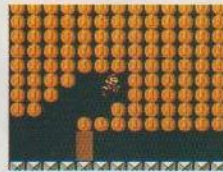
Das einsame Schloß

Der einzige Bewohner dieses Mini-Schlusses ist Bumm-Bumm. Die Röhre, die in seine Kammer führt, findest Du in dem leeren Raum mit dem Schachbrett-Muster-Fußboden. Sehr geschmackvoll!



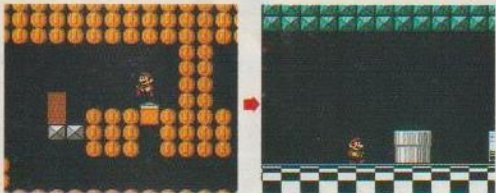
Die ultimative 1-Up-Fabrik

Aktiviere den P-Block in diesem Raum voller Blöcke: Alle verwandeln sich nach der Aktivierung in Münzen. Du kannst über 100 Münzen sammeln, bevor die Magie ihre Wirkung verliert. Geh in die untere Tür und drück sofort noch einmal das Steuerkreuz nach oben. So findest Du Dich im selben Raum wieder und kannst die Münzenparty wiederholen – so oft Du willst! Oder solange Deine Zeit es zuläßt!



P-Blöcke öffnen Türen

Tauchst Du nicht in die Münzen ein, nachdem Du den P-Block betätigt hast, dann siehst Du links eine bis dahin unsichtbare Tür. Diese Tür führt Dich in einen geheimnisumwitterten Raum.

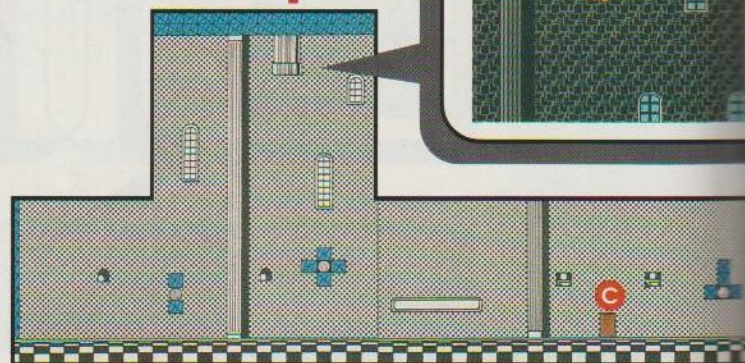
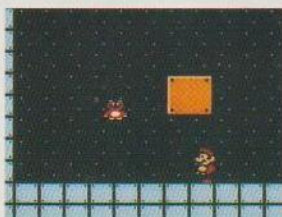


Bumm-Bumms-Kammer



Der Waschbärenzug ist Dein

Klettere diese Röhre hinab und Du wirst einen riesigen Fragezeichenblock finden. Sein Inhalt ist zwar klein, aber ausgesprochen oho: Ein Waschbärenzug.

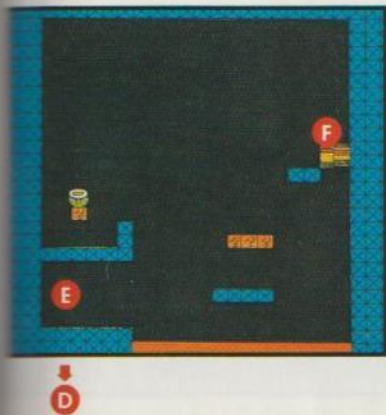


A ↓

WELT 7 • 6

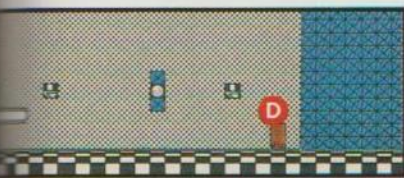
Nur für Meister der Lifte

Du mußt die Pfeil-Lifte voll im Griff haben, um es bis zur Spitze dieser Welt zu schaffen. Anders als in den anderen Welten, könntest Du hier bei einem Fall mitten in spitzen Dornen landen.



Maximale Power

Du kannst Dir den Waschbäranzug aus dem Riesen-Fragezeichenblock holen, oder Dir auf anderem Weg die volle Power holen. Marschier immer wieder in den Raum mit der Lava und hol Dir die Power-Gegenstände aus dem entsprechenden Block. Er füllt sich wieder auf. Auf der Karte siehst Du, wo es in Bumm-Bumms-Kammer hineingeht. Als Waschbär-Mario eine Kleinigkeit!



E ↓

Schritt zur Seite

Stell Dich an den äußersten Rand dieses Pfeil-Liftes und Du kommst heil durch diese enge Passage, die von einer Piranha-Pflanze bewacht wird.



Das paßt gut!

Mach Dir keine Sorgen: Dieser Power-Gegenstand fällt an eine Stelle, wo Du ihn wieder einsammeln kannst.



Nimm die Abkürzung

Bevor Du Dir oben den Kopf an der Röhre stößt, spring mit Deinem berühmten Kurven-Sprung um die Röhre herum hinauf. Der Lift, von dem Du abgesprungen bist, fährt weiter nach oben. Spring wieder auf ihn drauf und Du hast die Hälfte schon geschafft.



Treppenhüter

Geh vom Start weg nach links, um die Treppe zu erreichen. Etwa auf der Hälfte kommen Dir zwei Koopa-Schildkröten entgegen. Du weißt ja längst, was zu tun ist: Drüber oder draufspringen, ganz, wie es Dir beliebt.



START

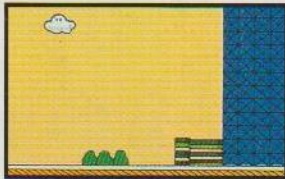


WELT 7·7

Der Mampfer-Terror!

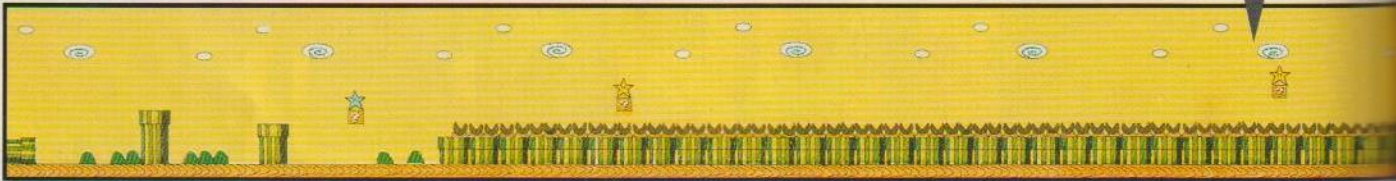
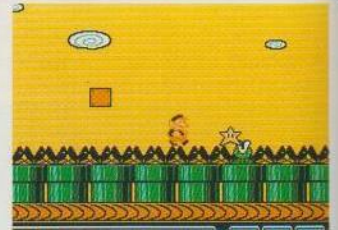
Stell Dir eine schier unendliche Reihe Mampfer vor, alle unverwundbar und hungrig. Wie wirst Du dieser Herausforderung begegnen? Mit Sternenhilfe, ist doch klar!

START



Der rettende Stern in letzter Sekunde

Hol den zweiten Stern aus dem Fragezeichenblock und lauf ihm nach rechts hinterher. Kurz bevor Du glaubst, Deine Unverwundbarkeit hat ein Ende, schnapp Dir den zweiten. Das bringt Dich heil durch den Mampfer-Aufmarsch!



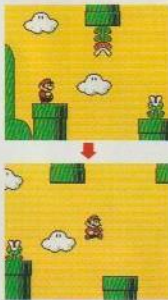
WELT 7·8

Mit Feuer gegen Unkraut!

Angesichts der Tatsache, daß diese Welt von Piranha-Pflanzen und ihren feuerspuckenden Verwandten übersät ist, bist Du als Feuer-Mario bestens ausgerüstet. Zeig dem Unkraut Deine Feuer-Power!

Vorsichtiges Timing

An diesen Pflänzchen vorbeizukommen, braucht Fingerspitzengefühl. Warte bis beide Pflanzen, ihre Köpfe voll rausgestreckt haben und spring erst dann rüber.

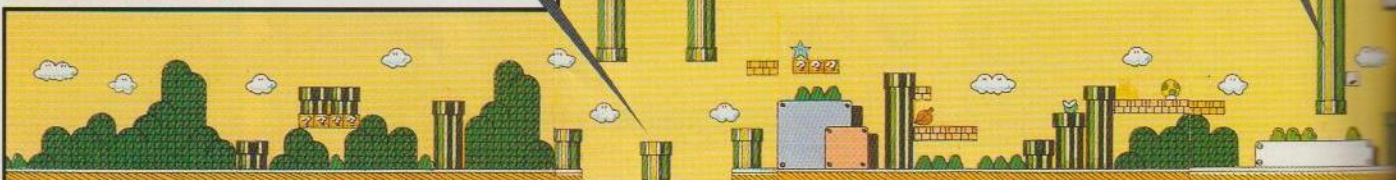


Geheimnisvoller Notenblock

Spring rechts von dieser Röhre hoch und Du wirst einen magischen Notenblock entdecken. Er katapultiert Dich in den Münzenhimmel. Der weiße Block beherbergt hier ausnahmsweise nichts Geheimnisvolles.

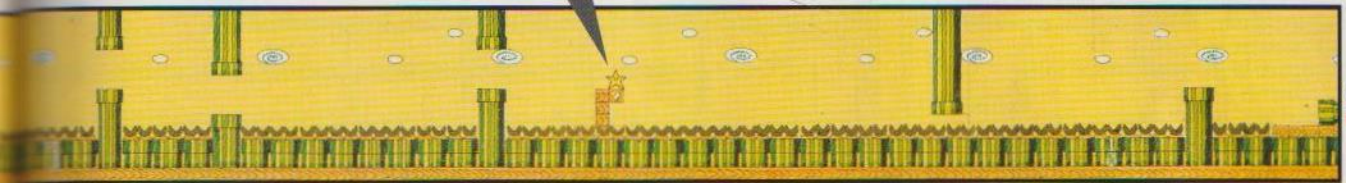
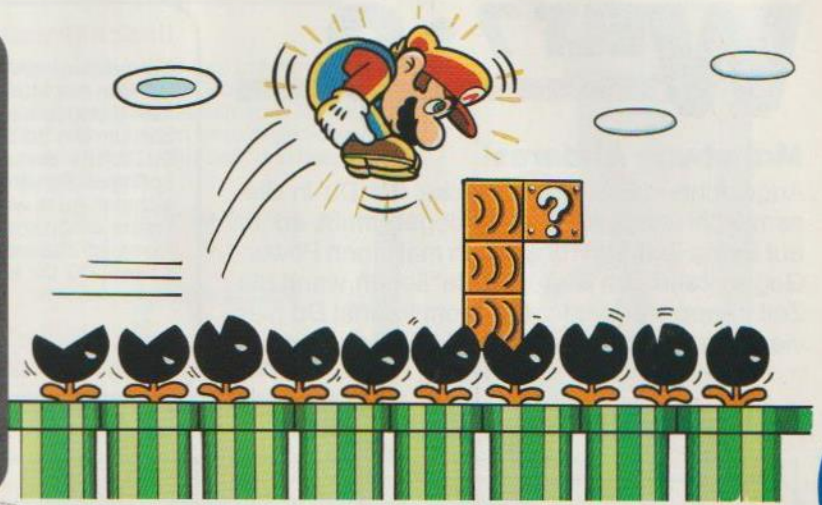


START

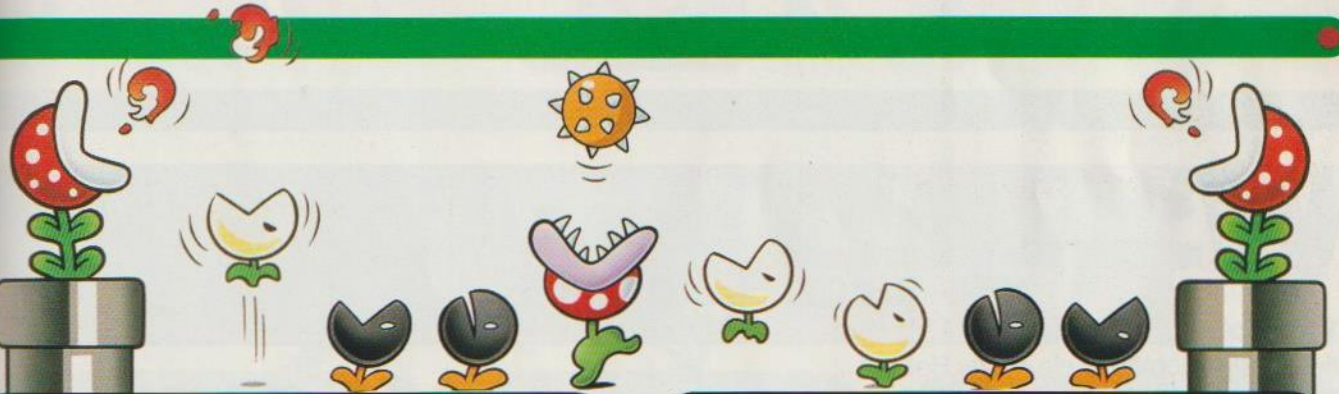


Laß Dir Zeit!

Hoffentlich hast Du den vorherigen Stern erwischt, dann nämlich bekommst Du auch in diesem Block einen Stern. Du kannst Dir aber noch ein wenig Zeit lassen, bis Du ihn Dir einverleibst.

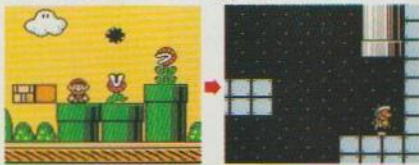


ZIEL



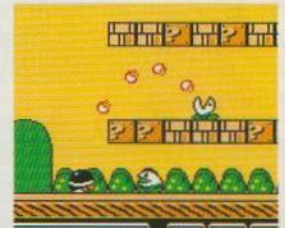
Entschuldigung, Frau Flora!

Warte bis Flora Morgenstern sich bequem, aus dem Weg zu gehen. Jetzt ist der Weg frei, rein in die linke Röhre. Der Raum darunter beschert Dir einen Hammeranzug. Und der ist ja nun wirklich nicht zu verachten, oder?



Feurige Hoppel-Hopps

Die kleinen Hoppel-Hopp-Monster sind etwas aus der Art geschlagen und spucken Feuer. Du kannst sie nicht aus dem Weg räumen, indem Du von unten gegen sie springst. Benutze Deine Feuerkraft oder Hämmer stattdessen. Denk dran, im Hammeranzug ist Mario „feuerfest“!



WELT 7 • 9

Mal etwas Anderes!

Angesichts der langen Strecke, die Du in diesem Röhrenlabyrinth zurücklegen mußt, achte auf Deine Zeit. Laß ruhig auch mal einen Power-Gegenstand „am Wegesrande“ liegen, wenn die Zeit knapp wird. Unter anderem kannst Du hier vier Feuer-Blumen und ein Extraleben finden.

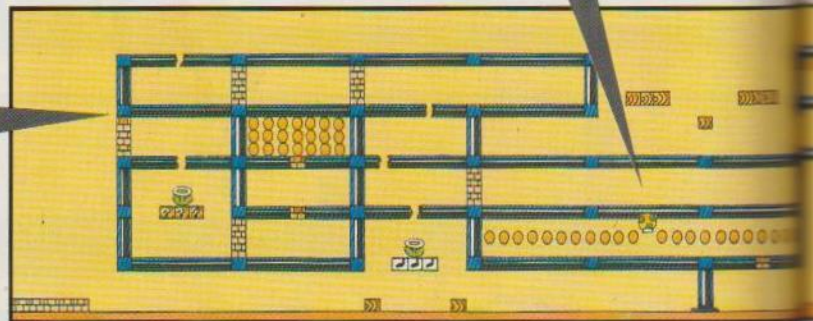
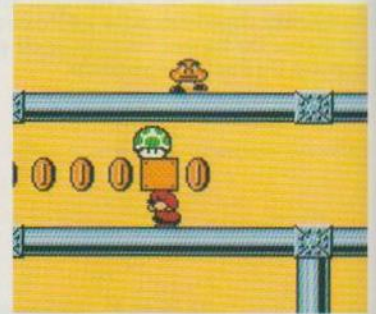
Blöcke zertrümmern ...

... ist Marios Lieblingshobby! Diesmal nimmst Du den Eisblock und schmeißt ihn im Fallen weg. Nun spring wieder hoch und marschier durch die Lücke, damit Du die Bonus-Münzen einsammeln kannst.



Unsichtbares Extraleben

Die meisten werden den 1-Up-Pilz inmitten der Münzen übersehen – kein Wunder, denn er ist unsichtbar. Um ihn zu bekommen, mußt Du Dich bei der Lücke ducken und springen. So wird das Extraleben sichtbar. Auch wenn Zeit in dieser Welt unerhört kostbar ist, ein Extraleben ist ebenso wertvoll. Davon solltest Du Dir kein einziges entgehen lassen!



START

WELT 7 •

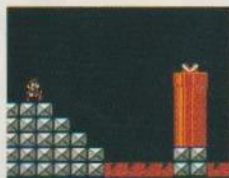
MINI-SCHLOSS

Das Alptraum-Schloß!

Dieses Mini-Schloß ist ein echter Horror: Jede Menge Piranha-Pflanzen, Wummms, Buu Huus und nicht zu vergessen die obligatorischen Rotodiscs. Präzise Sprünge sind deshalb unerlässlich und wenn möglich, trag den Hammeranzug.

B-Knopf-Lauf plus Sprung

Gleich vom Start an, lauf los mit gedrücktem B-Knopf, spring auf die Röhre, wenn die Piranha-Pflanze ihren Kopf voll rausstreckt und sie bleibt für immer in ihrer Röhre.



START

Dein Freund, der Stern

Es kann schon extrem hilfreich sein, sich hier den Stern zu holen. Nur fall beim Versuch, den Stern zu kriegen, nicht in die Lava und... der nervtötende Buu Huu hängt sich wieder einmal an Deine Fersen. Paß auf!



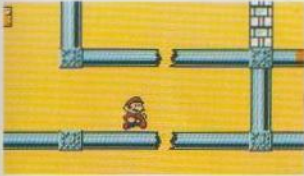
Der Buu Huu-Trick

Locke Buu Huu ganz nah an Dich heran, indem Du ihm bewußt den Rücken zukehrst. Ist er nun nahe genug, dann dreh Dich um und spring über ihn hinweg!



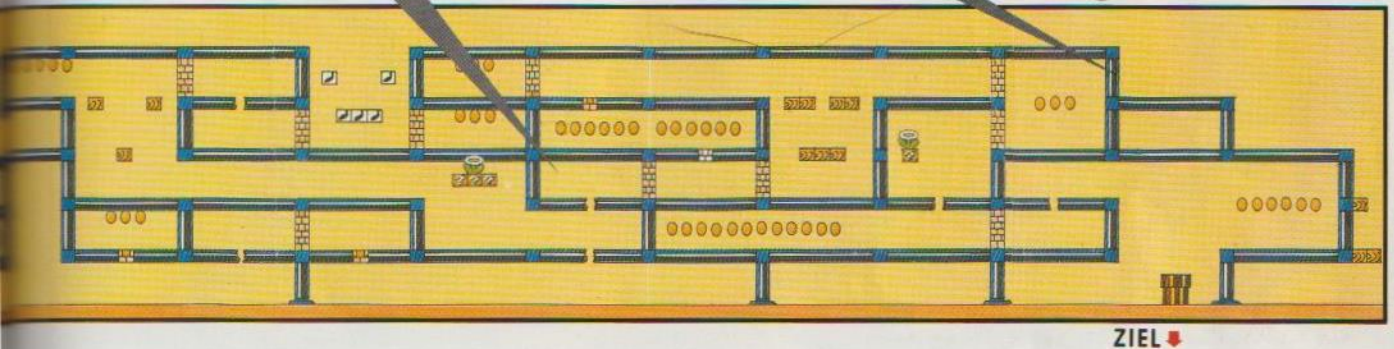
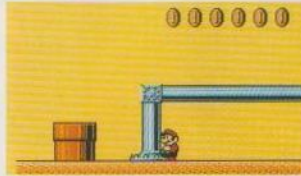
Die Weggabelung

Die untere Passage führt zu einem Extraleben und einigen Münzen. Die obere bringt Dich schnell zum Ziel. Ein guter Rat: Ist Deine Zeit knapp geworden, dann vergiß den 1-Up-Pilz!



Führt ins Nichts

Du kannst ja das Innere des Labyrinthes scheuen – aus welchem Grund auch immer –, aber wenn Du außen rum läufst, dann führt das direkt in eine ärgerliche Sackgasse: Nichts gefunden und wertvolle Zeit vergeudet!



Die Piranha-Zange

Um diese heikle Stelle zu passieren, mußt Du springen, wenn beide Piranha-Pflanzen gerade voll den Kopf rausgestreckt haben. Eine Frage des richtigen Timings! Duck Dich, sobald die Pflanze von oben wieder rauskommt.



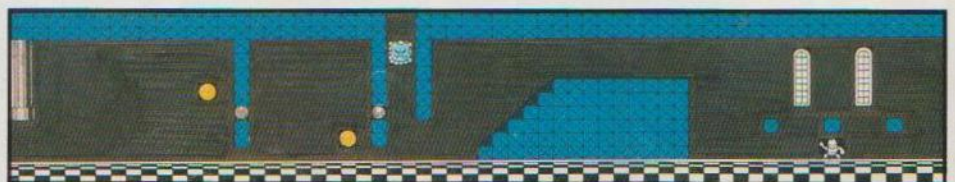
Einfach durchlaufen

Greif mal wieder auf Deine Spezialfortbewegungsmethode mit gedrücktem B-Knopf zurück. Aber aufgepaßt: Spring nicht auf die Röhre, bevor Wummp nicht auf dem Rückzug ist.



Krieg die Kurve

Um in die Ziel-Röhre hinein zu kommen, mußt Du zunächst hochspringen und dann beim Runterfallen eine Kurve um den Mauerüberhang machen.



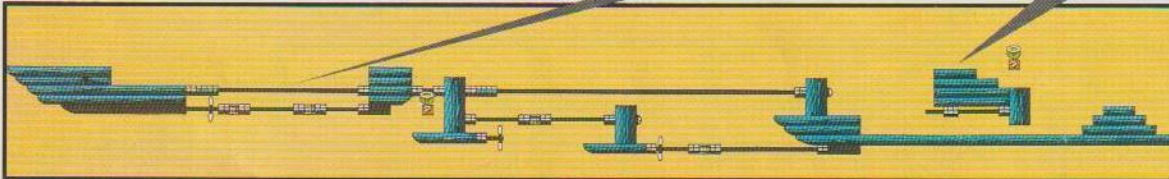
WELT 7 •

FLUGSCHIFF

Der Erbprinz: Ludwig von Koopa

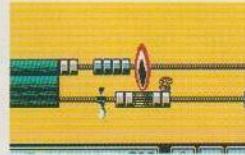
Angesichts der riesigen Abgründe auf dem Bowser-Flaggschiff konnte Ludwig auf Kanonen verzichten und setzt auf seine Rocky Schraubschlüssel-Mannschaft.

START



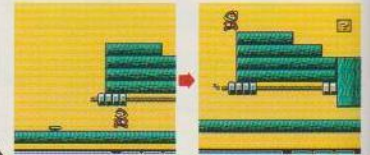
Einigermaßen sicher

Nur Mut, spring auf die untere Plattform, um den Abgrund zu überwinden. Laß Dir dabei aber nicht von der heißen Düsenflamme die Sohlen versengen!

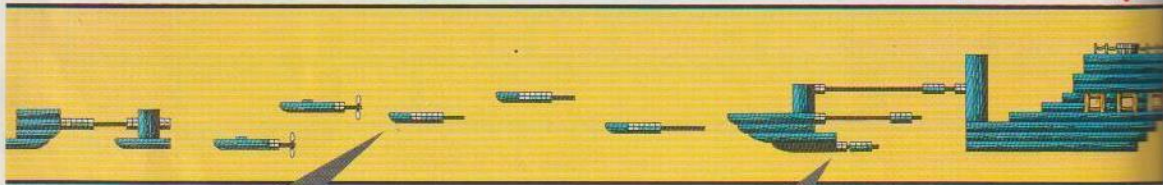


Eine Stärkung gefällig?

Spring von unten an den Drahtseil-Lift, damit der sich nach links bewegt. Nun kannst Du die obere Etage erreichen und Dir dort den Power-Gegenstand besorgen.



Ludwigs Kabine



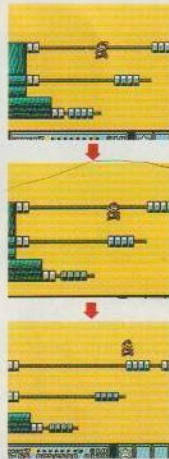
Ignoriere die Lifte

Du kannst auf die unangenehmen Drahtseil-Lifte verzichten, wenn Du mit Hilfe von B-Knopf-Sprüngen von Plattform zu Plattform hüpfst. Keine Angst, das klappt wirklich!



Denk mal nach

Ein B-Knopf-Sprung wäre hier gewagt. Versuche es lieber mit den Drahtseil-Liften, auch wenn das Timing etwas kompliziert ist.



Ludwig von Koopa, der absolute Snob

Er denkt, er sei der größte. Aber diese Arroganz wirst Du ihm austreiben. Warte bis Ludwig in das mittlere Loch spaziert und spring ihm auf die Locken. Allerdings darfst Du niemals in dem Loch landen, sonst bist Du verloren!



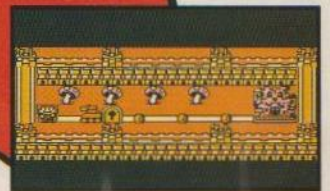
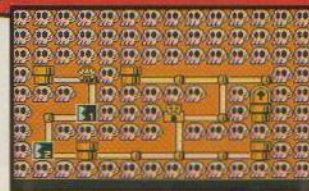
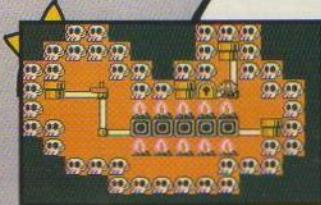
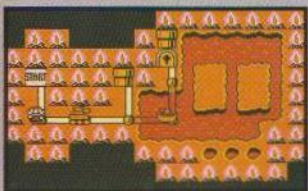
Mario, der Königs-Retter

Aus der Piranha-Pflanze ist wieder ein König geworden, aber er hat keine gute Nachricht für Dich. Die Nachricht der Prinzessin wurde von Bowser abgefangen und der Bösewicht kitzelte selber drauflos. Inhalt des Briefes: Bowser hält die Prinzessin in der Unterwelt gefangen!



WELT 8

LAND DER DUNKELHEIT



WELT 8 •

RIESENPANZER

Bowers bewaffnete Truppen!

Bowser zieht ab jetzt alle Register: Als erstes bekommst Du es mit Panzern Marke Eigenbau zu tun. Die verschießen ihr Blei als wäre es Lufterfrischer. Nur gut, daß Du schnell auf den Beinen bist!

Bob-Omb Invasion

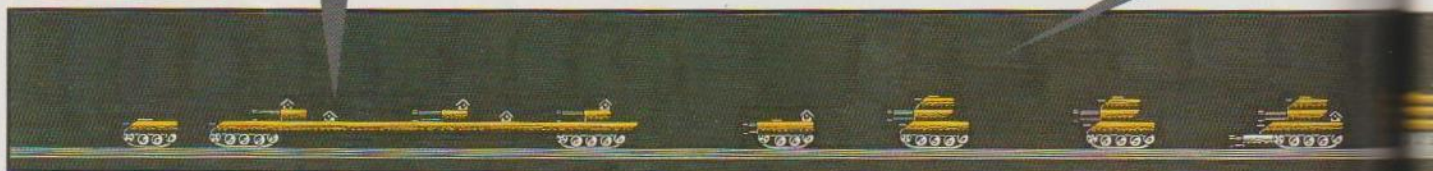
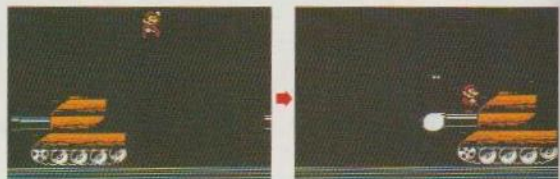
Diese sturen Kanonen feuern Bob-Ombs am laufenden Band. Warte bis die Kugeln zerplatzen und spring dann über sie hinweg. Laß die Kanonen aber niemals aus den Augen, denn manche haben eine frapante Ähnlichkeit im Benehmen mit Maschinengewehren.



START

Schnell weiter

Spring, sobald Du die Mündung der nächsten Kanone siehst. Zögere bloß nicht, sonst erwischt Dich am Ende noch Rocky Schraubschlüssel mit seinen gefährlichen Wurfgeschossen.



WELT 8 •

KAMPFSCHIFF

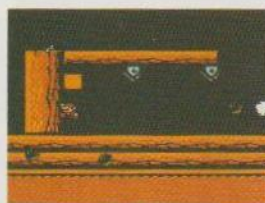
Bowers Marine!

Ein unheimlicheres Kampfschiff-Trio hat niemals die sieben Weltmeere befahren. Das muß man Bowser neidlos zugestehen. Aber wie alles, was Bowser sich ausdenkt, haben es auch die Schiffe in sich: Sie sind bis an die Zähne bewaffnet!

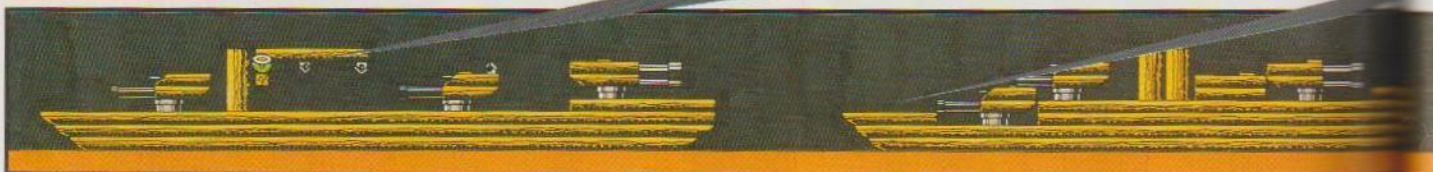


Gefährliche Power

Um den Power-Gegenstand in Deine Hände zu bekommen, stellst Du Dich am besten links an den Bildschirmrand und wartest bis es sicher ist. Nun spring an den Block. Duck Dich beim Kanonenrohr und schnapp Dir die hilfreiche Power.

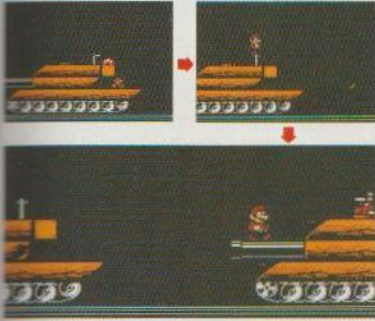


START



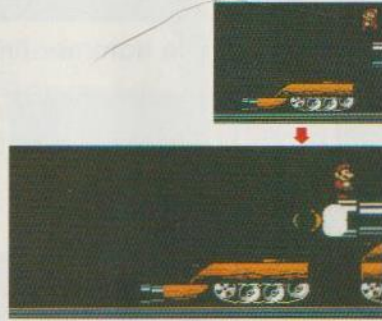
Prop den Peller!

Soll heißen, spring auf den Propeller drauf, aber erwarte nicht ihn zum Stehen zu bringen, denn die Dinge sind unzerstörbar. Um den Power-Gegenstand aus dem Block zu holen, mußt Du ziemlich schnell agieren.



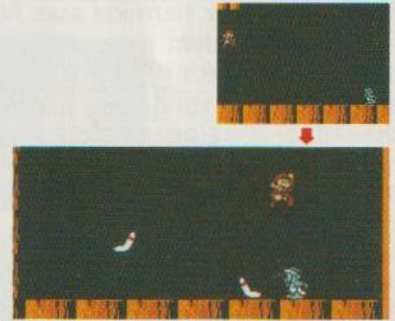
Schweres Geschütz

Die riesige Kanone auf diesem Panzer schießt gleich zwei Riesenkugeln hintereinander ab. Entweder Du springst direkt auf das Kanonenrohr, oder Du duckst Dich rechtzeitig, um den Kugeln auszuweichen.



Leutnant Bumerang

Nur ein einziger Bumerang-Bruder hat den Oberbefehl über die Panzerflotte. Jetzt hast Du es soweit geschafft, da wirst Du Dich doch wohl nicht von so einem Einzelkämpfer aufhalten lassen, oder?



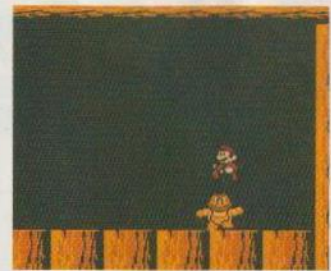
Drunterher schwimmen!

Es braucht zwar ein bißchen Übung, aber ist recht sinnvoll: Mario schwimmt unter den Kampfschiffen drunterher. Dazu mußt Du Dich direkt unter den Bug des Schiffes stellen, aber nicht zu nah dran.



Kapitän Bumm-Bumm

Wer hätte es gedacht: Bumm-Bumm ist ein alter Seebär. Er wartet in seiner Kabine auf Dich! Bring ihn dazu, daß er freiwillig die Brücke verläßt.

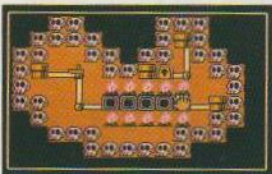


WELT 8 •

HANDFALLEN

Riesige Hände greifen zu!

Du dringst weiter ein in Bowers Unterwelt! Es sieht alles ganz harmlos aus. Aber das ist nur die Ruhe vor dem Sturm, denn kaum gehst Du weiter, versucht eine riesige Hand, nach Dir zu greifen. Erwischt sie Dich, findest Du Dich in einer Mini-Welt wieder! Wenn Du Glück hast, entgehst Du diesem Schicksal, nur dann mußt Du auch auf die Belohnung am Ende der Mini-Welt verzichten: Das Superblatt.



Die Riesenhand transportiert Dich in eine gefährliche Mini-Welt. Am Ende erhältst Du eine wertvolle Belohnung.

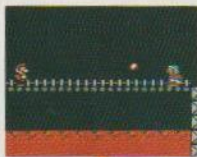
START

3

START



Die Hammer-Brüder Handfalle



Du mußt alle Mitglieder der Hammer-Brüder-Familie aus dem Weg räumen, um zum Ziel zu kommen. Die Brüder dürften aber mittlerweile ein Kinderspiel für einen weitgereisten Klemptner sein!



WELT 8 •

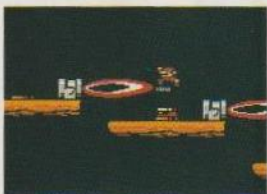
FLUGSCHIFFE

Bowers Air Force!

Lauter kleine Flugschiffe hat Bowser in die Lüfte geschickt. Sie fliegen sehr viel schneller als die fliegenden Ungetüme seiner Kinder. Für Dich heißt das: Du mußt mit einem, sich schnell vorwärts bewegendem Bildschirm fertig werden. Nur Mut!

Deckel drauf!

Versuche unbedingt, jeden Rocky Schraubenschlüssel zu deckeln, denn sonst hören und hören die nicht auf, mit ihren Schraubenschlüsseln nach Dir zu werfen. Das letzte, was Du gebrauchen kannst.

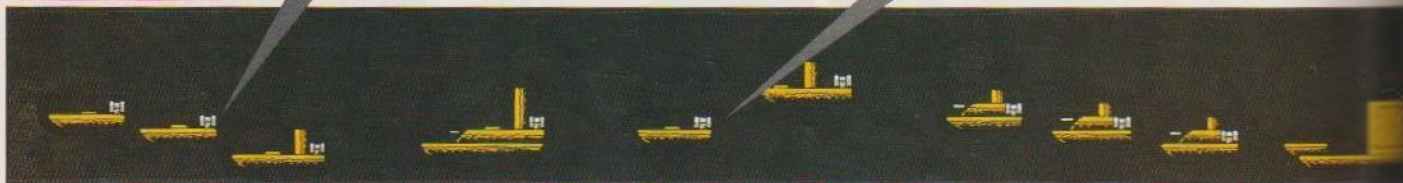


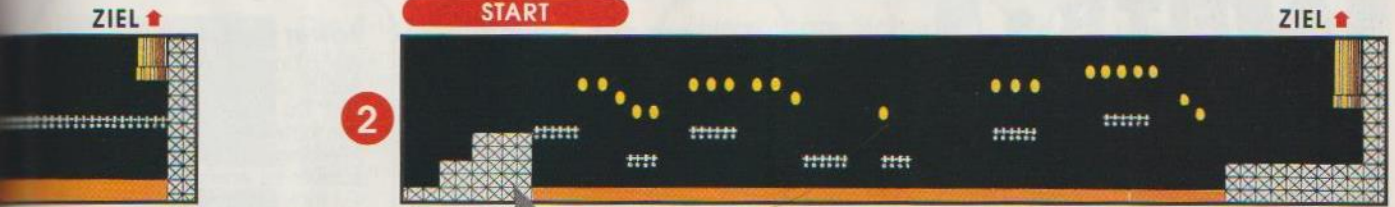
Rauf auf den Motor

Willst Du einigermaßen unbeschadet von Flugzeug zu Flugzeug springen, dann stell Dich jeweils auf den Düsenantrieb und spring im richtigen Moment weiter. Volle Konzentration!



START





2

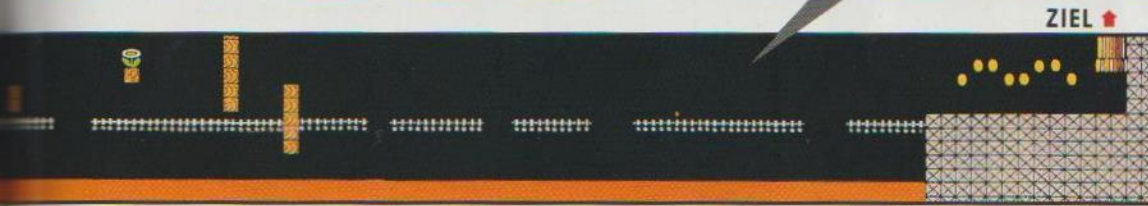
Die Magmatropfen-Falle

Die Brücke in dieser Welt hat schon bessere Zeiten gesehen. Sie müßte dringend repariert werden, aber dafür hast Du keine Zeit. Du bist vollauf damit beschäftigt, im richtigen Moment von Brückenteil zu Brückenteil zu springen, ohne von den Magmatropfen getroffen zu werden.



Die fischige Handfalle

Ein ganzer Schwarm Cheep Cheeps hat sich hier versammelt – das macht es so überaus gefährlich, ganz abgesehen davon, daß diese Mini-Welt gar nicht so Mini ist. Laufe mit gedrücktem B-Knopf hier durch und sei nicht enttäuscht über die magere Münzenausbeute.



SUPER MARIO BROS. 3



Bumm-Bumms Kabine ↓



WELT 8 • 1

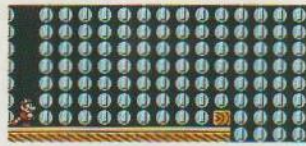
Endlich wird es normaler!

Nach all dem militanten Zeugs, daß Bowser Dir vor die Füße geworfen hat, wirst Du aufatmen, in eine einigermaßen normale Welt zu kommen. Aber es wird schwer sein, heil durchzukommen, wenn Du nicht gerade ein Waschbär bist.



Aktiviere den P-Block

Als Waschbär wirst Du ganz locker zu dem P-Block hochfliegen können und ihn aktivieren. Danach kannst Du ein ausgiebiges silbrig schimmerndes Münzenbad nehmen. Das tut gut!

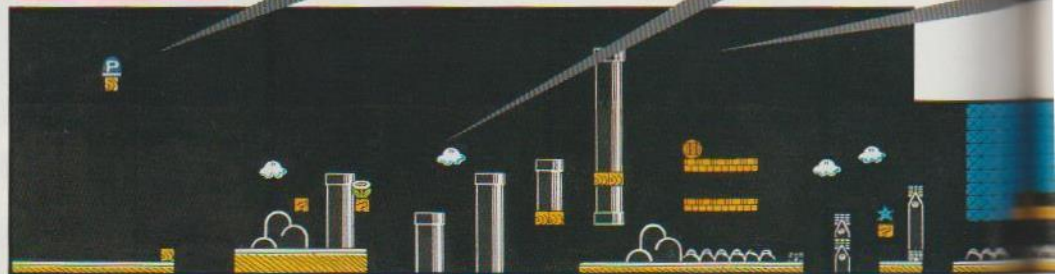


Power gefällig?

Wenn Du noch nicht die ganze Super-Mario-Power hast, dann tust Du gut daran, Dir hier das notwendige zu besorgen. Allerdings ist der Gegenstand schwer zu erwischen, weil da ein tückischer Abgrund ist.



START

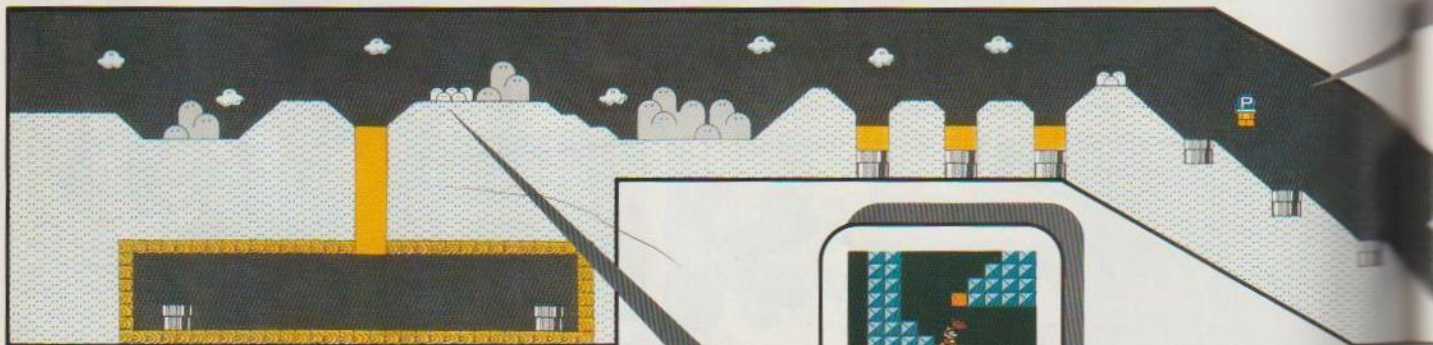


WELT 8 • 2

Eine wichtige Abkürzung!

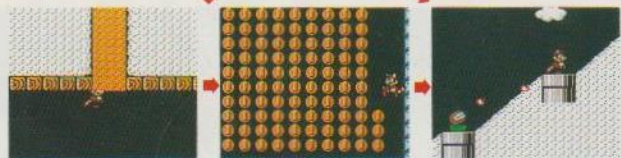
Wie überall in Bowers Unterwelt wird Dir auch hier das Leben schwer gemacht. Allerdings gibt es eine geheime Abkürzung, die Dich fast bis ins Ziel bringt!

START



Ein Bad im Treibsand?

Spring in den Treibsand hinein und schwimm nach unten. Hab nur Vertrauen und Du wirst durch eine der beiden Röhren dem Ziel ganz nahe kommen. Das ist die geheimnisvolle Abkürzung!





Die 3-Up Röhre

Nimm am Beginn dieser Welt Anlauf und flieg hoch zur Himmelsröhre. Kletter hinein und Du findest dort gleich drei Extraleben. Ist das Leben nicht angenehm als Waschbär?



Unsichtbare Sicherheit

Dir pfeifen die Kugel-Willis um die Ohren? Dagegen kannst Du etwas tun. Laß den unsichtbaren Block erscheinen und Du hast einen sicheren Standort gefunden.



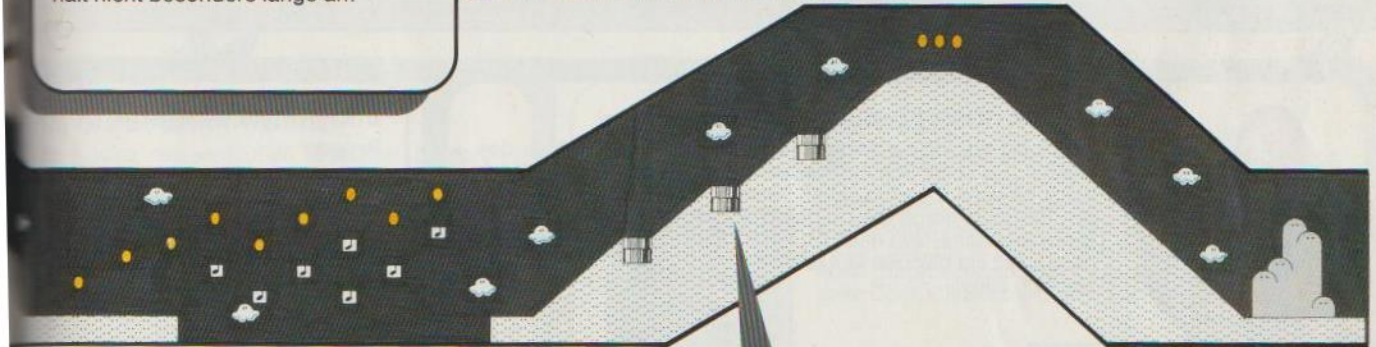
Ein gewagter Sprung

Als erstes versenk die Schildkröte in den Abgrund, dann hast Du Platz für einen Anlauf. Spring aus dem Lauf heraus auf den Notenblock und spring sofort weiter. Halte dabei das Steuerkreuz nach oben gedrückt, denn nur so schaffst Du es rüber.



Du bist gewarnt worden!

Du hast die Abkürzung verschmäht? Selber schuld! Nun kannst Du den P-Block benutzen und die Münzen in Blöcke verwandeln. Von Block zu Block hüpfend schaffst Du es über den Abgrund. Denk dran: Die P-Block-Magie hält nicht besonders lange an!



Doppelter Angriff

Wenn Du aus dem Abkürzungsraum herauskommst, feuern gleich zwei Venus Feuerfallen auf Dich. Spring hoch, wenn sie feuern, und sie suchen ihr nächstes Ziel oben. Das ist Deine Chance, drunterher zu laufen.



WELT 8 •

MINI-SCHLOSS

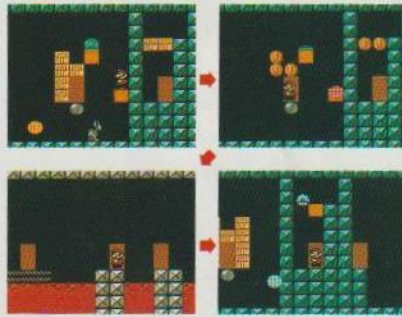
Das Monster-Schloß!

Unfaßbar! Wenn Du dachtest, die anderen Mini-Schlösser waren schon nicht von Pappe, dann guck Dir dieses erst einmal an. Alles, was Bowser an Boshafem eingefallen ist, hat er hier installiert – und das auch noch auf zwei Etagen. Bei so vielen Fallen wird es schwer sein, nicht in eine reinzutappen. Sei auf der Hut!

Extraleben-Streß

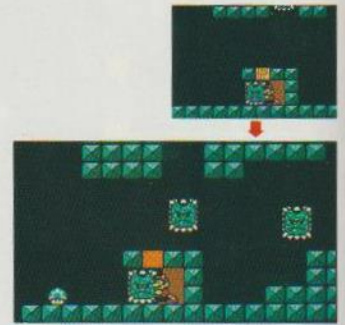
Brauchst Du dringend ein paar Extraleben, dann muß Du Dich hier schon etwas anstrengen. Aktiviere zunächst den P-Block, nun eile hinein in die Tür links darunter.

der Plattform rechts des Förderbandes findest Du eine weitere Geheimtür. Da geht's rein Richtung Extraleben!

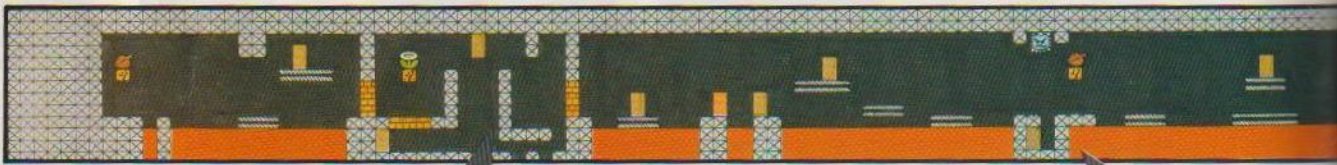


Nase platt drücken

Der Wump läßt Dich aus der Ecke mit der Tür nicht raus. Du kannst aber ganz nahe an den Wump herangehen, um an den Fragezeichenblock heranzuspringen und den 1-Up-Pilz da herausholen. Warte einfach und der Pilz landet in Deinen Armen.

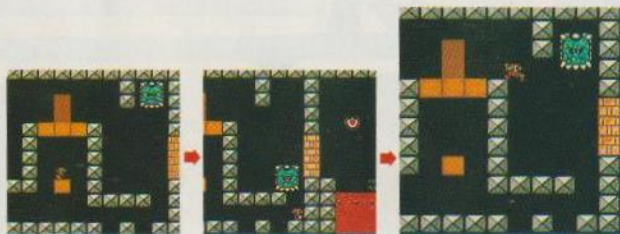


START



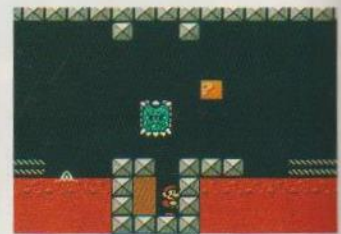
Zurück nach oben für die Power

Wenn Du als kleiner Mario durch die Tür fällst, hast Du das Gefühl: „Da komm ich nie wieder hoch und den Fragezeichenblock erreiche ich auch nicht!“ Stimmt nicht! Spring direkt unter der Tür hoch, durch die Du gefallen bist, und ein unsichtbarer Block erscheint. Nun muß Du nur noch Wump aus dem Weg gehen. Mit ein bißchen Mut und Köpfchen schafft man eben so ziemlich alles!



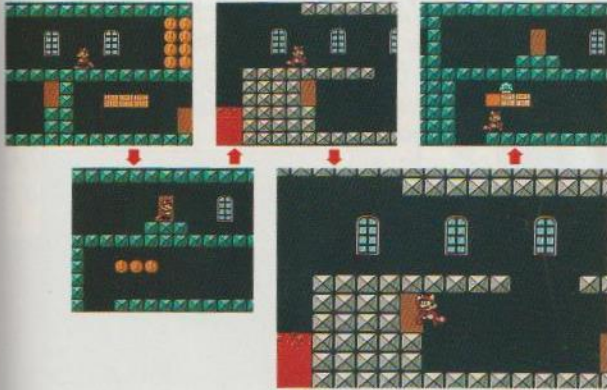
Und immer wieder Power

Geh durch die Tür rein und raus – so oft Du willst – und hol Dir den Power-Gegenstand. Der Block wird ständig wieder aufgefüllt. Allerdings vergiß nicht den Wump-Power-Wächter!



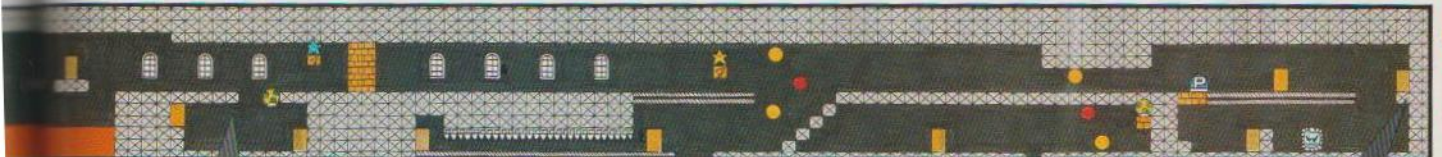
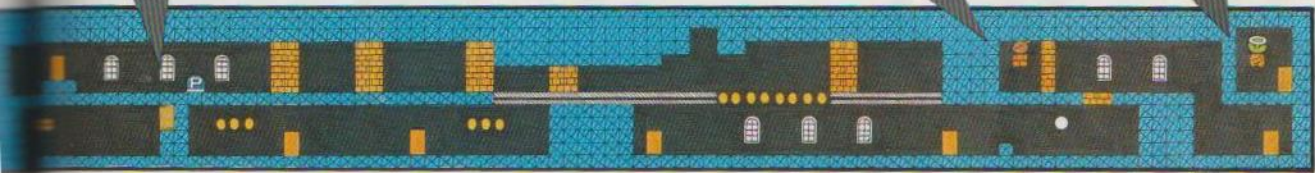
Noch eine Geheimtür

Aktiviere zunächst den P-Block, geh nach links und marschier in die Tür hinein. Du wirst drei Blöcke in dem Geheimraum sehen. Besonders interessant dürfte der Block ganz links sein, denn der verbirgt ein Extraleben! Das ist das Schöne an Geheimnissen: Dem, der sie kennt, bringen sie Vorteile.



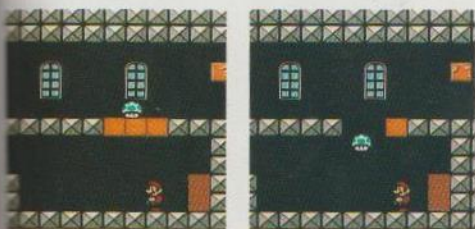
Power, so wie Du sie brauchst

Nochmals gilt es, den P-Block zu aktivieren. Seine Magie bewirkt, daß eine Tür wie aus dem Nichts über dem Förderband auftaucht. In dem Raum dahinter findest Du einen Fragezeichenblock mit Feuerblume. Brauchst Du gerade ein Superblatt, dann geh durch die Tür unter dem Förderband und weiter nach links.



Als erstes den 1-Up-Pilz

Die Lücke, die weit offen erscheint, ist durch unsichtbare Blöcke versperrt. Derjenige ganz rechts enthält den begehrten 1-Up-Pilz. Also hol Dir dieses Extraleben als erstes, bevor Du Dir mit den anderen Blöcken den Weg verbaust.



Und wo geht es hier weiter?

War ja irgendwie klar: Bei all den Geheimtüren ist auch der Weg zu Bumm-Bumm kompliziert zu finden. Betätige den P-Block und lauf zu der Tür über dem Förderband. Nun geht es rein in die Tür rechts und schon bist Du in Bumm-Bumms Kammer. Jetzt nur noch durch eine dornige Passage und das traditionelle Duell mit Bumm-Bumm kann stattfinden.



WELT 8 •

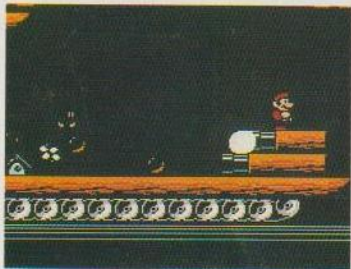
SUPER-PANZER

Fast das Finale!

Das ist das letzte: Der Riesen-Panzer steht zwischen Dir und der direkten Konfrontation mit Bowser. Sechs Rocky Schraub-schlüssel und jede Menge Bob-Ombs haben sich hier häuslich eingerichtet. Aber da mußt Du durch, denn die Prinzessin hat nur Dich zu ihrer Rettung!

Nur keine Panik

Leichter gesagt als getan, denn gleich zu Anfang geht der Riesen-Panzer voll zur Sache. Schnall die Hosenträger fest, drück den B-Knopf und spring um Dein Leben. Das wird doch einen Klempner nicht erschüttern!?



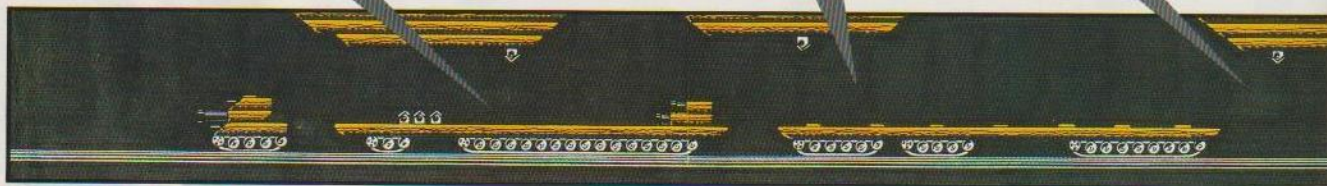
Schraub-schlüssel-Regen

Gleich sechs Rocky Schraub-schlüssel auf einmal warten hier auf Dich. Da solltest Du auf Sprünge möglichst verzichten, denn sonst verlierst Du die Kontrolle.

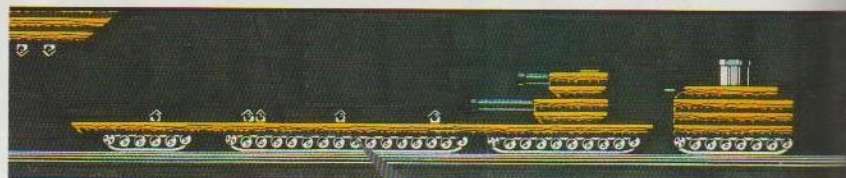


Nichts ist wirklich sicher...

... aber wenn Du Dich an dieser Stelle möglichst rechts an den Bildschirmrand begibst, bist Du wenigstens einigermaßen sicher. Allerdings auch nicht zu weit rechts.

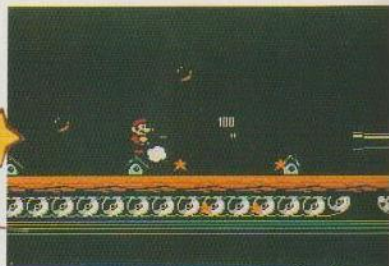


START



Endspurt angesagt

Nur muß dieser Endspurt ausgesprochen langsam und überlegt ausfallen: Weiche den Kanonenkugeln aus und spring auf die Kanonen drauf. Nächster Halt: Bumm-Bumm.

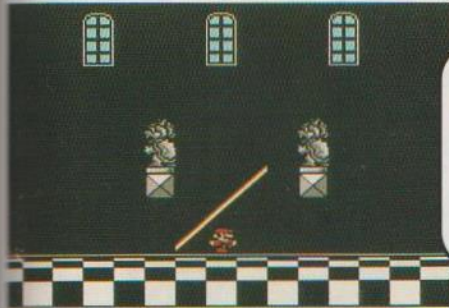


WELT 8 •

DIE BOWSER-BURG

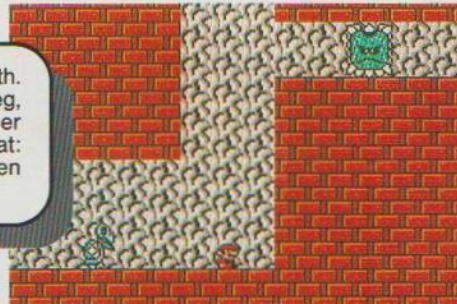
**Die ultimative Mario-Herausforderung:
Die Bowser-Burg! Nur ein Fiesling wie Bowser kann
so etwas Zuhause nennen!**

Es war ein langer, beschwerlicher Weg, aber Du hast es bis zur unheimlichen Bowser-Burg geschafft. Selbstverständlich ist die ganze Strapaze nicht spurlos an Dir vorübergegangen: Aus dem kleinen Klempner aus Brooklyn ist ein echter Superheld geworden. Währenddessen hatte Bowser Zeit, sich auszuruhen, denn seine Kinder haben die grausige Arbeit für ihn gemacht. Ein ungleicher Kampf? Wir werden sehen...



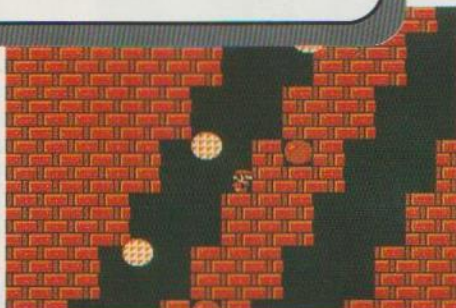
Bowser ist „etwas“ selbstgefällig! Davon zeugen die Statuen, die er überall in der Burg aufgestellt hat. Die sind mit Laserkanonen ausgestattet und schießen auf jedes menschliche Wesen, das ihnen zu nahe kommt. Überliste sie mit Schnellig- und Geschicklichkeit.

Die ganze Burg ist wie ein Labyrinth. Nimmst Du da den falschen Weg, landest Du unter Umständen wieder am Eingang. Ein gut gemeinter Rat: Probier es immer erst mit dem oberen Weg!



Stell Dich auf den Donut-Block und es geht wie üblich abwärts. Siehst Du rechte eine Öffnung in der Mauer, dann spring ab, denn sonst landest Du in einem tiefen, tiefen, tiefen Loch!

Eine vertrackte Treppe! Geh auf der Stufe nahe dem Rotodisc-Zentrum in Deckung, damit Dich die verheerende Kugel nicht erwischt!



Sie sind selten und deshalb umso wertvoller: Die Power-Gegenstände in der Bowser-Burg. Hol Dir auf jeden Fall das Extraleben in diesem Block – Du wirst es sicher brauchen. Spring danach auf den Block und geh nach rechts: Das ist ein Geheimgang für Super-Mario! Wird er Dich schneller ans Ziel, sprich zu Bowser, bringen? Probier es einfach aus!

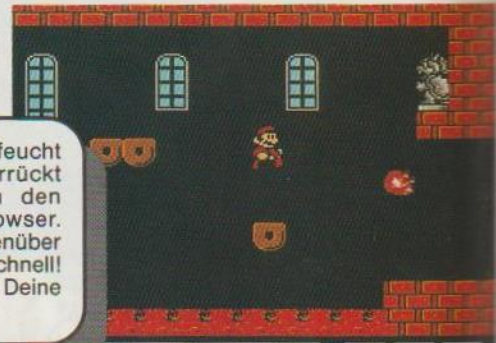




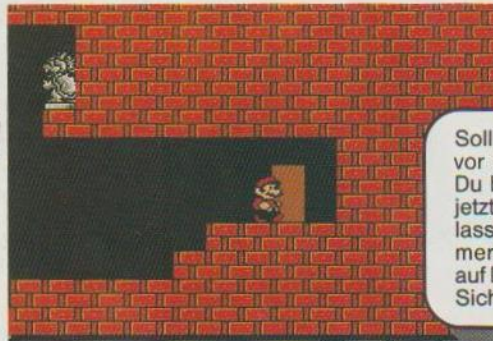
Versuche mittels der Donut-Lifte so weit wie möglich nach oben zu gelangen, denn das ist Deine einzige Chance. Sei aber ganz vorsichtig, sonst nimmst Du ein unfreiwilliges Bad in glühender Lava! Und dann helfen nicht einmal mehr feuerfeste Schuhsohlen.



Die Bowser-Burg ist mit Fallen nur so gespickt. Im Prinzip ist sie selbst eine einzige Falle! Überwinde hier den Wump und spring auf den Donut-Block. Mit ihm zusammen geht es runter in die nächste Etage.



Sind Deine Hände schon etwas feucht geworden? Laß Dich nicht verrückt machen, aber Du spürst schon den schlechten Atem des fiesen Bowser. Gleich wirst Du ihm Aug in Aug gegenüber stehen! Hoffentlich bist Du reaktionsschnell! Denn das ist höchstwahrscheinlich Deine einzige wirkliche Chance.



Soll man Dir nun gratulieren? Du stehst vor der Tür des Bowser Gemachs. Bist Du bereit? Du solltest es sein, denn ab jetzt mußt Du Dich auf Dich selbst verlassen können. Die gesamte Schwammerlwelt inklusive Prinzessin zählen auf Dich! Willst Du sie etwa enttäuschen? Sicher nicht!

SUPER MARIO 2 BROS.



MARIOS BASIS-ACTION

Zum Glück braucht Mario sein gefährliches Abenteuer im Lande Subcon nicht ganz allein bestreiten. Sein Bruder und seine Freunde helfen ihm, wo sie nur kön-

nen. Such Dir Deine Lieblingsfigur aus und stürz Dich in eine phantastische Welt! Achte auf die speziellen Eigenschaften der vier Freunde.

MARIO, DER SUPERSTAR



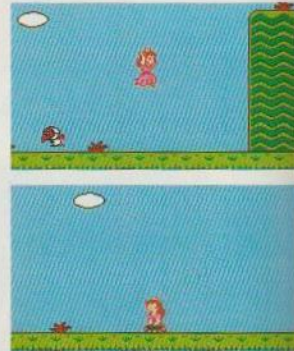
Wer sich für Mario entscheidet, kann eigentlich nichts so richtig falsch machen, denn Mario zeigt in allen Situationen des Spiels durchschnittliche bis gute Leistungen. Er läuft ganz schön schnell und auch seine Sprungkraft kann sich sehen lassen. Nur wenn Mario gerade Gemüse mit sich herumträgt, werden die Sprünge nicht so hoch wie sonst.



PRINZESSIN TOADSTOOL, DIE LIEBREIZENDE



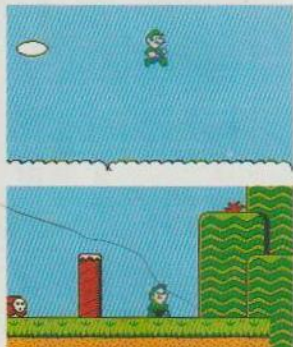
In ihrem hübschen Kleid schwebt die Prinzessin geradezu durch die Gefahren. Halte den A-Knopf gedrückt und für rund 1,5 Sekunden bleibt sie in der Luft. Prinzessinnen machen offenbar kein Krafttraining, denn wenn sie Gemüse trägt, läßt ihre Sprungkraft um einiges nach. Normalerweise lassen Prinzessinnen ja auch tragen!



LUIGI, DER BRUDER VOM DIENST



Der lange Dünne, der seinem Bruder so gar nicht ähnlich sieht, ist ein begnadeter Springer: Luigi springt nicht nur höher, sondern auch weiter als Mario. Allerdings mit der Kraft ist es nicht so weit her. Trägt Luigi irgendein Gemüse, dann verringert sich seine Sprungkraft stärker als die von Mario.



TOAD, DER KLEINE PILZKOPF



Springen ist nicht gerade die Spezialität des kleinen Pilzfreundes. Allerdings, seine Größe täuscht über seine Kraft hinweg: Toad kann ganz schön was tragen, ohne daß sich seine Sprungkraft oder seine Laufgeschwindigkeit bemerkenswert verringern. Intensives Training scheint sich zu lohnen!



MARIO UND SEINE FREUNDE

Egal, für welche Spielefigur Du Dich entscheidest, alle verfügen über die folgenden, recht außergewöhnlichen

SPRINGEN AUF DER STELLE

Du kannst auf der Stelle springen. Der Sprung ist zwar nicht sehr hoch, kann Dir aber helfen, auf den Rücken eines beweglichen Gegners aufzuspringen oder zum Beispiel auf den fliegenden Teppich.



SUPERSPRUNG

Willst Du wirklich hoch springen? Drücke das Steuerkreuz nach unten und warte bis Deine Figur blinkt. Nun spring und der Hopser wird eineinhalb Mal höher als ein normaler Sprung – Super!



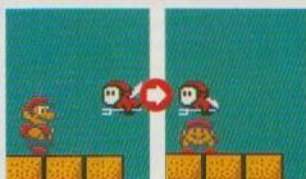
GEGENSTÄNDE WERFEN

Wirf Pilzblöcke, Bomben oder Gemüse genau dahin, wo Du sie haben willst. Sollen sie weiter weg landen, dann werfe (B-Knopf) im Laufen. Willst Du etwas vor Deine Füße werfen, dann wirf aus dem Stand heraus.



DUCK DICH

Willst Du einem Gegner ausweichen, dann hilft es auch manchmal, sich einfach zu ducken, indem Du das Steuerkreuz nach unten drückst. So kommst Du auch in niedrige Gänge hinein.



HOCH- UND RUNTERKLETTERN

Überall im Lande Subcon wirst Du auf Ranken, Ketten und Leitern treffen. Klettere sie hoch oder runter, indem Du das Steuerkreuz nach oben drückst, und erforsche neue Gegenden.



Fähigkeiten. Allerdings hat der eine mehr Kraft wie der andere, kann höher springen oder schneller laufen.

IM LAUFEN SPRINGEN

Willst Du springen, während Du läufst, wird der Hüpfel viel höher als der aus dem Stand. Damit kannst Du noch wirkungsvoller, den gegnerischen Angriffen ausweichen, indem Du einfach über sie drüberspringst.



AUSRUFEN

Wo immer Du einen Grasbüschel entdeckst – ruf ihn heraus. So findest Du Gemüse und Zaubertank und Münzen und Bomben und, und, und. Es lohnt sich immer!



GRABEN

So manch sandiges Abenteuer erwartet Dich in Subcon. Zum Glück kannst Du graben wie ein Weltmeister. Dabei ist der gerade Weg nicht immer der beste.



REIN IN DIE AMPHORE

Spring auf die Amphore drauf und drück das Steuerkreuz nach unten – schwupps, findest Du Dich in einem geheimen Raum wieder, der wertvolle Gegenstände beherbergt, zum Beispiel Schlüssel!



OFFENE TÜREN

Geh an keiner Tür vorbei, denn dahinter könnten sich geheime Gänge und Räume befinden. Stell Dich vor die Tür und drücke das Steuerkreuz nach oben, um hinein zu gelangen.





MARIOS WIDERSACHER

Die Gegner, die in diesem traumatischen Abenteuer auf Dich wartem, sind der bösartigen Phantasie Warts entsprungen. Er hat die Traummaschine unter seine

Kontrolle gebracht und spielt jetzt daran rum. Das ist gar nicht gut! Da kommen nämlich die eigenartigsten Monster heraus.

















 <p>SHYGUY-ROT Sein Gesicht versteckt dieser kleine Kerl hinter einer Maske. Ist wohl ein bißchen schüchtern, oder?</p>	 <p>SHYGUY-ROSA Er ist ein Hügelbewohner – oder besser „Bewanderer“, denn er läuft konstant hin und her. Alles etwas merkwürdig!</p>	 <p>SNIFIT-ROT Auch er trägt eine Maske, aber durch die spuckt er gefährliche Kugeln. Das macht jeden Traum zum Alptraum!</p>
 <p>SNIFIT-GRAU Dieser Geselle springt hoch, bevor er eine seiner Kugeln spuckt. Beobachte ihn und spring über die Kugeln hinweg.</p>	 <p>SNIFIT-ROSA Diese rosa Abart der Snifits bewohnt die Hügel von Subcon, spuckt aber genauso Kugeln, wie seine Brüder.</p>	 <p>NINJI - 1 Ein kleiner Teufel, der einfach nicht aufhört, Dich zu jagen. Schüttel ihn ab mit einem ordentlichen Gemüsewurf.</p>
 <p>NINJI - 2 Der flitzt wenigstens nicht hin und her, sondern bleibt auf einer Stelle und hüpf dort auf und ab.</p>	 <p>BEEZO-ROT Er taucht auf Dich zu und will Dich pieksen – der befügelte Shyguy. Laß das nicht zu!</p>	 <p>BEEZO-ROSA Diese lästige „Fliege“ hält geradewegs auf Dich zu. Laß ihn nicht aus den Augen und weiche im richtigen Moment aus.</p>
 <p>TWEETER Ob der Vogel unter seiner Maske wohl genauso häßlich ist? Schau ihn Dir genauer an und lande auf seinem Kopf.</p>	 <p>HOOPSTER Sieht aus wie ein Marienkäfer ist aber viel größer. Einzige Beschäftigung: An Weinranken rauf- und runterklettern.</p>	 <p>PHANTO Er ist sozusagen der Hüter der Schlüssel. Kaum schnappst Du Dir einen, schon erwacht Phanto zum Leben und greift an.</p>
 <p>TRAUTER Eine Abart der seltenen Springfische. Er lebt nur in den Wasserfällen und Flüsse Subcons.</p>	 <p>PORCUPO Der kleine Bösewicht ist mit unangenehmen Stacheln ausgestattet. Spring ihm lieber nicht auf den Rücken.</p>	 <p>BOB-OMB Im Traumland ist nichts unmöglich: Auch die Bomben erwachen zu Leben und explodieren, wenn sie es für nötig halten.</p>
 <p>ALBATOSS Warts Transport-Vogel: Er schwingt sich durch die Lüfte, um Dir Bob-Omb's vor die Füße zu werfen.</p>	 <p>PIDGIT Mit seinen verstümmelten Flügeln kann er leider (?) nicht fliegen. Deshalb reitet er auf einem fliegenden Teppich.</p>	 <p>COBRAT Am liebsten schläft die Schlange in den Amphoren. Doch wenn Toad auftaucht, erwacht das böartige Reptil. Aber auch sonst!</p>
 <p>PANSER Eigentlich mögen die Wart-Freunde Pflanzen nicht, aber diese feuerspuckende Pflanze ist voll akzeptiert.</p>	 <p>OSTRO Sozusagen die Esel in der Welt der Träume: Shyguys benutzen sie gerne als Reittier.</p>	 <p>POKEY Ein Kaktus, der laufen kann? Das muß ein Alptraum sein. Stech Dich nicht an seinem Stacheln.</p>
 <p>AUTOBOMB Das Lieblingsgefährt der Shyguys: Kanonen auf Rädern. Dafür lassen die jeden Sportwagen stehen.</p>	 <p>FLURRY Wenn sich dieses Schneemonster die Schlittschuhe unterschnallt, mußt Du Dich in acht nehmen, denn es wird gefährlich.</p>	 <p>SPARK Ein glitzerndes Monster, das an Wänden und Plattformen in der Unterwelt entlang läuft – mal schneller, mal langsamer.</p>


 <p>BIRDO Diese ungezogene Göre spuckt mit Eiern. Schnapp Dir die Eier und wirf zurück. Das wird ihr die Unarten austreiben.</p>	 <p>MOUSER Die Maus, die eigentlich ein Riesengangster werden wollte. Nimm Dich vor seinen Alptraum-Geschossen in acht.</p>	 <p>TRYCLYDE Verschlagen und angriffs-lustig – alles mal drei: Das ist der Charakter dieser dreiköpfigen Schlange.</p>
 <p>FRYGUY Ein brandheißer Wart-Freund. Und wenn der Hitzkopf wütend wird, spuckt er mit Feuerbällen.</p>	 <p>CLAWGRIP Der kann wachsen – das ist unglaublich. Genauso unglaublich wie seine Felsbrocken-Treffsicherheit.</p>	 <p>WART Der König der Alptraum-Bösewichte spielt am liebsten mit der Traummaschine und erschafft die ekelhafte-sten Monster.</p>

MARIOS SPEZIAL-POWER

Angesichts der Vielzahl von Widersachern, die Dir in Subcon begegnen werden, wirst Du Dich sicher freuen, zu hören, daß es auch jede Menge hilfreiche Gegen-

stände gibt, die es Dir leichter machen, heil durchzu-kommen. Hol sie Dir alle, wenn Du eine Chance haben willst!

<p>GEMÜSE</p>  <p>Voll ausgereiftes Gemüse ist nicht nur eine Delikatesse auf jedem Suppenteller, sondern verjagt auch manchen Widersacher aus Deinen Träumen.</p>	<p>UNREIFES GEMÜSE</p>  <p>Ein bißchen zu klein geraten. Kein Wunder, das Gemüse ist noch nicht reif. Allerdings gegen Bösewichte hilft es allemal.</p>	<p>BOMBEN</p>  <p>Du rupfst sie aus dem Boden wie Gemüse, mußt sie aber ganz schnell wieder loswerden. Nach wenigen Sekunden explodieren sie.</p>	<p>1-UP-PILZ</p>  <p>Nach solchen Pilzen solltest Du suchen, denn sie bescheren Dir ein Extraleben. Das kann man immer gut gebrauchen.</p>
<p>SCHILDKRÖTENPANZER</p>  <p>Für Mario-Freaks nichts neues: Schnapp Dir einen Schildkrötenpanzer und feg die Gegner von der Szene. Ausgesprochen wirkungsvoll!</p>	<p>ZAUBERTRANK</p>  <p>Auch die Flasche mit dem Zaubertrank kannst Du aus dem Boden rupfen. Wirf sie weg und eine Tür erscheint, die Dich in die Unterwelt führt.</p>	<p>BOM-OMB</p>  <p>Ein Verwandter von Bob-Omb, der sich in der Erde versteckt. Wirf ihn sofort weg, sonst explodiert er in Deinen Händen.</p>	<p>POW-BLOCK</p>  <p>Dieser Block verfügt über unglaubliche Kraft. Wirf ihn und er verursacht ein Erdbeben, daß alle Gegner aus dem Gleichgewicht bringt.</p>
<p>RAKETE</p>  <p>An einigen Stellen des Abenteuers kannst Du sie ausrupfen und sie bringt Dich an einen anderen Ort.</p>	<p>MÜNZEN</p>  <p>Samle sie ein und mit etwas Glück kannst Du vielleicht ein Extraleben gewinnen. Wie? Das finde selbst heraus!</p>	<p>STOPPUHR</p>  <p>Wenn Du schon viermal reifes Gemüse gefunden hast und zum fünften Mal an so etwas rupfst, erscheint eine Stoppuhr, die die Gegner kurzfristig lähmt.</p>	<p>KLEINES HERZ</p>  <p>Hast Du viele Gegner besiegt, erscheint dieses kleine Herz und füllt Deine Lebensanzeige um eine Markierung auf. Da lohnt sich doch der Kampf!</p>
<p>PILZE</p>  <p>Die findest Du an manchen Stellen in der Unterwelt. Hol sie Dir, denn sie füllen Deine Lebensanzeige um eine Markierung auf.</p>	<p>PILZBLÖCKE</p>  <p>Sie können Dir in zweierlei Hinsicht helfen: Entweder schaffst Du Gegner aus dem Weg oder aber Du baust Dir aus den Blöcken eine Treppe.</p>	<p>KIRSCHEN</p>  <p>Laß Dir keine einzige Kirsche entgehen, denn hast Du genug eingesammelt, kannst Du für eine befristete Zeitspanne unverwundbar werden.</p>	<p>STERNWESEN</p>  <p>Dieses Wesen erscheint, wenn Du genug Kirschen gesammelt hast: Nimm es und Du bist unverwundbar, allerdings nicht für lange.</p>

SYMBOL-SCHLÜSSEL	 GEMÜSE	 BOMBEN	 BOM-OMB	
	 UNREIFES GEMÜSE	 1-UP-PILZ	 POW-BLOCK	
	 GEMÜSE	 SCHILDKRÖTENPANZER	 RAKETE	
	 GEMÜSE	 ZAUBERTRANK		

SUPER MARIO BROS. 2

WELT 1

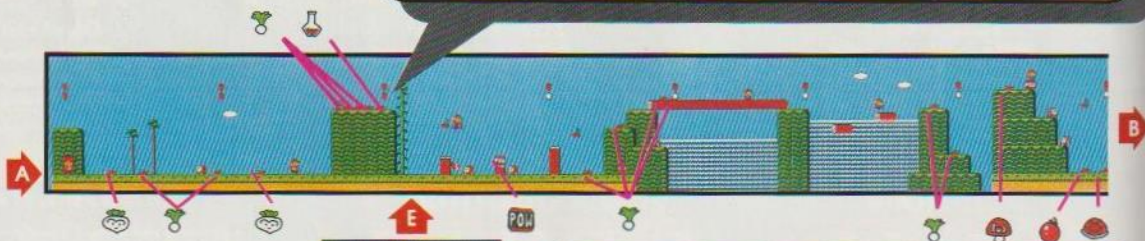
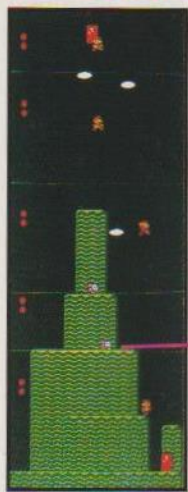
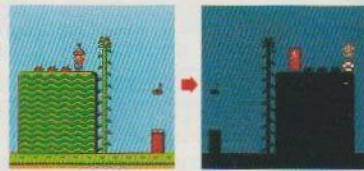
WIESEN UND WASSERFÄLLE

WELT 1-1

START

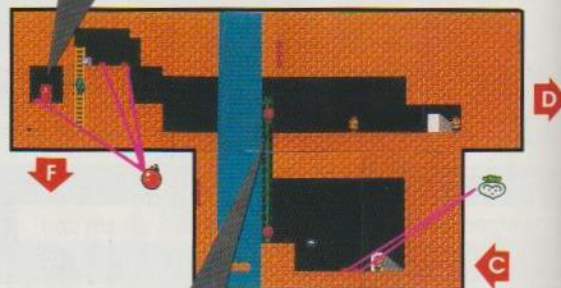
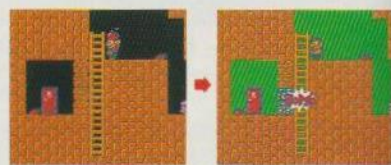
Hinein in das Geheimnis

Klettere die Weinranke hoch und rupf gleich den ersten Büschel auf dem Hügel aus. Darunter befindet sich Zaubersrank, mit dem Du eine Tür in die geheimnisvolle Unterwelt erscheinen lassen kannst: Dort gibt es einen Pilz!



Spreng die Wand

Wenn Du an's Ziel gelangen willst, mußt Du die Wand sprengen. Rechts unter dem Büschel findest Du eine Bombe. Platziere sie schnell, damit sie nicht vorzeitig explodiert – und der Weg ist frei.



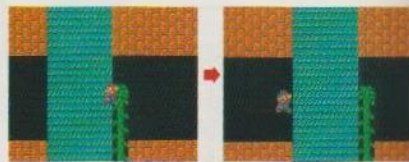
Der Birdo-Eiertrick

Willst Du diesem blöden Vogel den Garas machen, dann fang die Eier, die er spuckt, auf und wirf sie zurück. Dreimal mußt Du ihn mit seinen eigenen Waffen erwischen und das Tor zur nächsten Welt geht auf.



Mit Anlauf rüber

Ein tosender Wasserfall stürzt herunter. Wenn Du ihn überwinden willst, mußt Du rüberspringen. Nimm Anlauf und Du schaffst es, ohne in die Tiefe gerissen zu werden.



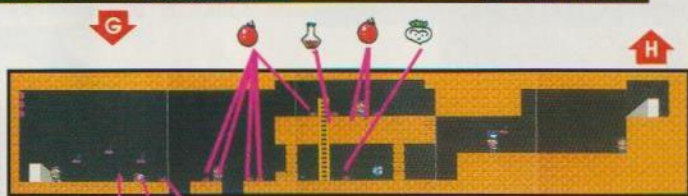
WELT 1-2

START



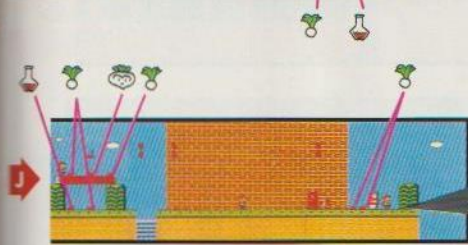
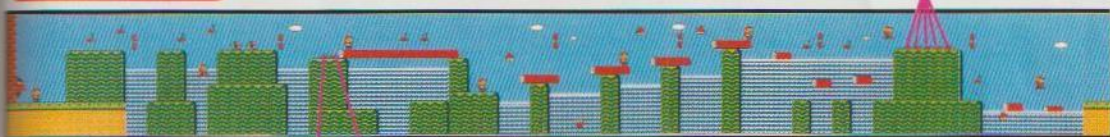
Wertvolles in der Amphore

Diese beiden Amphoren sehen aus wie viele andere, aber sie sind doch etwas ganz besonderes. Klettere hinein und Du findest in der einen den dringend notwendigen Schlüssel und in der anderen ein überaus wertvolles Extraleben. Findest Du den Zaubertrank, dann plaziere die Tür zwischen den beiden Amphoren.



WELT 1-3

START



Ein Blick in die Unterwelt

Unter einem der Büschel auf der Brücke verbirgt sich Zaubertrank. Laß damit die Tür in die Unterwelt erscheinen und hol Dir neue Lebensenergie mit dem Pilz, auf den Du dort triffst. Angesichts der vielen Gegner, die Dich erwarten, solltest Du auf eine volle Lebensanzeige wertlegen.



Kampf dem Mouser!

Mouser ist der Boss in Welt 1 und ein Sieg über ihn ist der erste Schritt zu friedlichen Träumen. Als erstes spreng die Wand, dann schnapp' Dir Mousers Bomben, bevor sie explodieren und wirf sie ihm vor die Füße - dreimal.



SUPER MARIO BROS. 2

WELT 2

WÜSTENSAND UND PYRAMIDEN

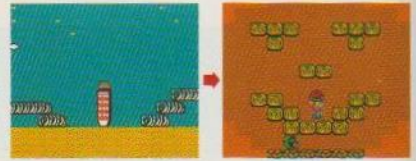
WELT 2-1

START



Falsche Amphore?

Du hast Cobrat verjagt und bist in die Amphore geklettert. Enttäuscht, weil Du dort nur einen Schildkrötenpanzer findest? Ist doch gar nicht schlecht: Draußen wird der Panzer zur Waffe!



WELT 2-2

START



Eine dunkle Sache

Unter dem ersten Büschel in dieser Welt findest Du den Zaubertrank. Laß gleich hier die Tür erscheinen und schnapp Dir den Pilz und die Münzen!



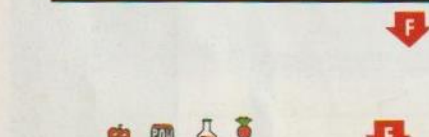
Knöcherner Flöße

Damit Dich der Treibsand nicht in die Tiefe zieht, benutz die Skelette wie Holzstämmen auf dem Wasser – als Überbrückungshilfe.



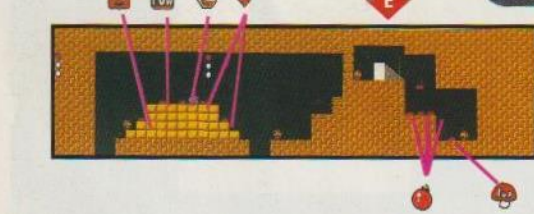
Zick-Zack

Wenn Du nicht durch das Sternwesen unverwundbar bist, solltest Du auf keinen Fall den direkten Weg grabend suchen. Steuere lieber einen Zick-Zack-Kurs, um die Shyguys auszutricksen.



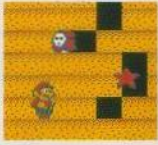
Nutze den Pilzblock

Da ist Birdo ja wieder und spuckt nicht nur mit Eiern, sondern auch mit Feuerbällen. Trag drei Pilzblöcke nach oben und attackiere den Vogel von oben mit seinen eigenen Eiern. Aus dieser günstigen Angriffsposition heraus, kannst Du Birdo lässig dreimal treffen, ohne selbst zu viel Schaden zu nehmen.



Kirschen sammeln!

Laß Dir keine entgehen, sonst entgeht Dir das Sternwesen, das Dich unverwundbar macht. Schnapp Dir den Stern und Du kannst etwas unbeschwerter Dich dem Ziel entgegen graben.

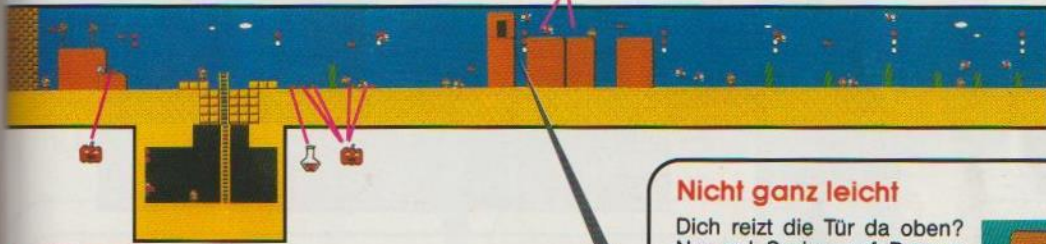


Voller Tücke!

Lang nicht mehr gesehen, Birdo! Wirf ihm wieder einmal drei Eier an den Kopf und das war's. Allerdings gibt es hier ein kleines Problem: Während Du versuchst, Dir ein Ei zu schnappen, läufst Du Gefahr, in den Abgrund zu fallen. Eine reizende Schikane!



WELT 2 - 3

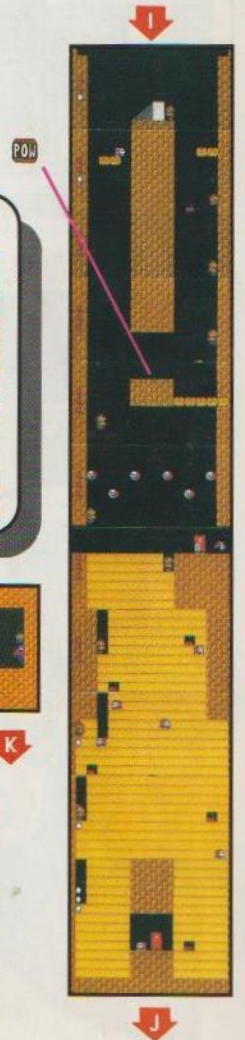


START



Nicht ganz leicht

Dich reizt die Tür da oben? Nur zu! Spring auf Beezos Rücken und von dort aus auf den Hügel. Geh durch die Tür, hol Dir den Zaubertrank und entdecke in der Unterwelt einen Pilz und einen ganzen Haufen Münzen.



Bezwinge Tryclyde!

Entgehe den Reptil-Attacken, indem Du mit den Pilzblöcken eine Mauer baust. Von dort oben wirfst Du dann aus sicherer Position heraus die drei übrigen Pilzblöcke auf die Schlange und Du hast es geschafft. Nun geht es in Welt 3 weiter.



WELT 3

WASSER UND HÖHLEN

WELT 3-1

Der fliegende Teppich

Spring auf den fliegenden Teppich und schmeiß Pidgit von ihm runter. Nun kannst Du oben zur Weinranke schweben, hochklettern und Teil 3 dieser Welt erreichen. Hals- und Beinbruch!

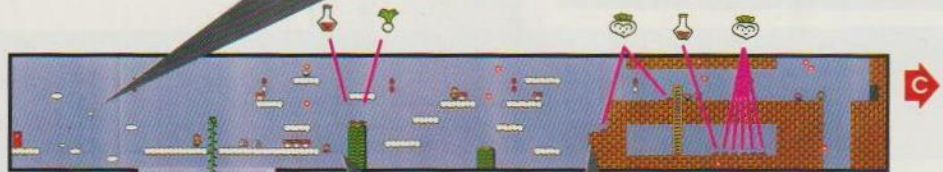


START



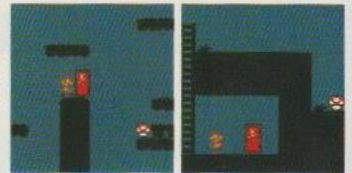
Die Prinzessinnen-Abkürzung

Spielt Du als Prinzessin, kannst Du auf der linken Seite der Wolke die Pilzblöcke aufstapeln. Stell Dich oben drauf und spring. Die Prinzessin findet so eine Geheimtür!



Unterwelt 1 und 2

Gleich zweimal bekommst Du die Chance, die Unterwelt zu betreten und frische Pilz-Energie zu tanken. Rechts ist es etwas kompliziert den Zaubertank zu kriegen, sowie den Pilz. Links aber brauchst Du nur die Leiter runterklettern.



Ein alter Bekannter

Auch Birdo lernt dazu. Dieses Mal spuckt er ziemlich schnell und scheinbar ohne Schema Eier und Feuerkugeln. Du mußt schnell und wendig sein, wenn Du dieses Duell heil überstehen möchtest.



Du hast die Wahl: Münzen oder Warp?

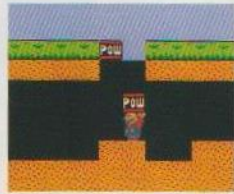
Im Geheimraum ist unter einem der Grasbüschel Zaubertank versteckt. Du kannst ihn benutzen, um einen ganzen Haufen Münzen einzusammeln. Oder aber Du benutzt ihn und kletterst in die Amphore und warpst direkt in Welt 5.



WELT 3-2

Verzichte auf den Pow-Block

Angesichts der vielen Widersacher, denen Du hier begegnest, könntest Du auf die Idee kommen, den Pow-Block zu benutzen. Aber halte Dich zurück, sonst mußt Du auf die Unterwelt ganz rechts verzichten – und die lohnt sich doch durchaus!



Unterwelt 1

Hast Du mit Hilfe des Zaubertranks die Unterwelt 1 betreten, schaue nach rechts: Nahe der Wand gibt es einen „erfrischenden“ Pilz. Hol Dir auch die Münzen. Paß aber auf: Sobald Du aus der Unterwelt wieder herauskommst, attackiert Dich Snifit von unten.

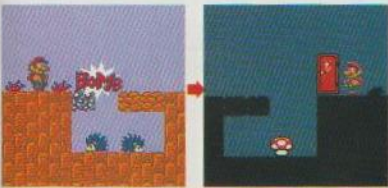


START



Unterwelt 2

Endlich hat Du es bis ans Ende der unteren Etage geschafft. Gut so! Aber bevor Du Dich in die Unterwelt mittels Zaubertrank begibst, spreng mit einer Bombe die kleine Steinbrücke. Ansonsten kämst Du in der Unterwelt an den Pilz nicht heran.



Etwas für Sprengmeister

Die Wand zu durchbrechen, ist ein kleines Kunststück. Schnapp Dir eine Bombe und wirf sie kurz vor der Detonation. Sie muß sozusagen im Flug explodieren, um die Wand zu zerstören.



Einteilung ist alles

Du hast ja nicht unendlich viele Bomben zu Deiner Verfügung, deshalb mußt Du sie einteilen: Die von oben gebrauchst Du für die erste und zweite Mauer, die von unten für die dritte und vierte. Schnelligkeit ist dabei das A und O!



Birdo, das Eierfräulein

Du kennst Birdo ja mittlerweile und Du weißt, was zu tun ist. Schmeiß dem Mädels die Eier vor die eigenen Füße oder gib ihm mit den Pilzblöcken zu Deiner linken den Rest. Das wird kein tränenreicher Abschied!



WELT 3-3

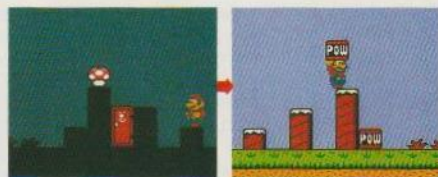
START



A

Unterwelt und Doppel-Pow

Eine witzige Sache: Geh hier in die Unterwelt und schnapp Dir den Pow-Block. Löst sich nun die Unterwelt in Luft auf, besitzt Du plötzlich gleich zwei Pow-Blöcke – einen trägst Du gerade und der andere liegt zu Deinen Füßen.



C



POW

D

E



B

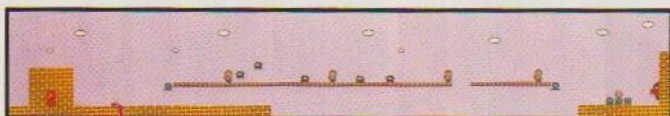
Gesucht und gefunden

In diesem Raum findest Du den Schlüssel, der Dir die Tür öffnet, die Dich in Teil 3 dieser Welt bringt. Allerdings, kaum hast Du den Schlüssel, schon verfolgt Dich Phanto.



Immer Ärger mit den Shyguys

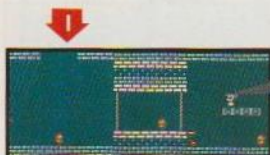
Aus den „Blumentöpfen“ kommen die Shyguys gekrochen. Leg Dich gar nicht erst mit ihnen an, sondern geh ihnen aus dem Weg, indem Du die Treppen immer wieder rauf und runter hüpfst.



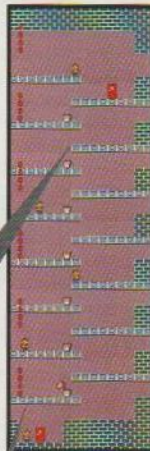
H

Jetzt nur noch Mouser!

Auch Welt 3 wird bald wieder friedlich schlafen können, wenn, ja wenn Du Mouser besiegst. Wie gehabt: Wirf ihm die eigenen Bomben vor die Füße – sechs Stück, und der Gangster kann seinen Abgang machen.



I



C

G

F



E



D

G

F

WELT 4

EISGLATTE PFADE

WELT 4-1

Unterwelt 1

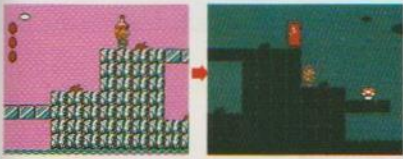
Das kostet Nerven, auf den rutschigen Plattformen die Unterwelt zu betreten. Allerdings laß keinen Zauberspruch stecken, denn Du brauchst die Pilzenergie - dringend!



START

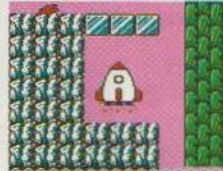
Unterwelt 2

Den ersten Teil der Welt 4-1 hast Du erfolgreich beendet. Bevor Du Dich der nächsten Herausforderung stellst, besorge Dir mittels Zauberspruch ein wenig frische Energie in der Unterwelt. Dir stehen noch einige Gefahren bevor!



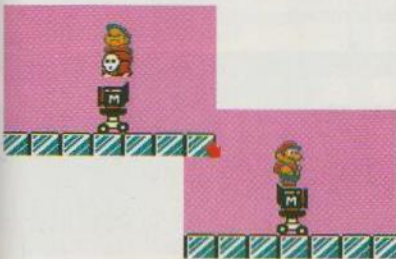
Steig auf!

Nachdem Du die zweite Unterwelt erledigt hast, schnapp Dir die restlichen vereisten Grasbüschel. Unter einem findest Du die Rakete, die Dich ein ganzes Stück weiter bringt. Steig auf und es kann losgehen!



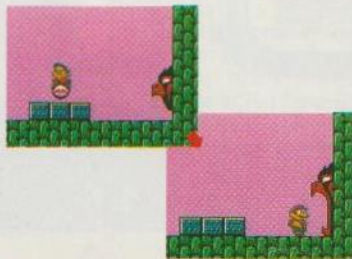
Mach das Beste draus

Die Autobomb heftet sich an Deine Fersen und schießt mit Feuer. Ein Tip: Schmeiß Shyguy runter und fahr per Anhalter auf der Autobomb weiter. Das ist doch etwas bequemer als selbst zu laufen, oder?



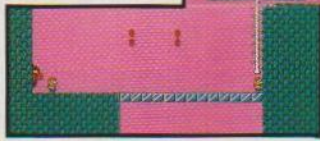
Kein Boss hier?

Nachdem es schon hart genug war, bis hierher zu kommen, brauchst Du am Ende dieser Welt wenigstens nicht noch mit Birdo kämpfen. Stattdessen hat das Mädels Dir gleich den Kristall dagelassen, der den Schnabel weit aufreißt.





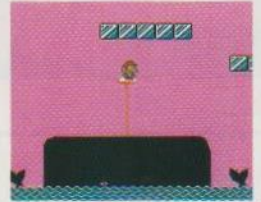
WELT 4 - 2



START

Auf der Wal-Fontäne reiten

Schon mancher Schiffbrüchige hat sie mit rettenden Inseln verwechselt: Die Wale des Eismeer. Du kennst Dich zum Glück mit den schwimmenden Ungetümen aus. Trau Dich nur: Reite auf der Wasserfontäne des Wales! So kommst Du an die Kirschen ganz oben heran. Paß aber auf, daß Du nicht herunterfällst, sonst bekommst Du Probleme.



WELT 4 - 3

START



Rauf auf's Ei und ab geht's!

Auch wenn Du es noch so gerne möchtest: Mach Birdo nicht gleich den Garaus, sondern spring auf eines ihrer Eier und laß Dich über das Meer tragen. Warte rechts von Birdo, bis Du auf ein Ei aufspringen kannst.



Nicht einmal die Prinzessin ...

... schafft diesen riesigen Sprung. Dabei ist sie die Sprunggewaltigste der vier Freunde und der Abgrund sieht gar nicht so riesig aus. Hab ein wenig Geduld und geh in den Turm rein. Klettere hoch und Du wirst auch so weiterkommen.





A

Warp Dich vorwärts

Schlüpf in die Amphore und Du kannst Dir viel Ärger ersparen – Du warpst nämlich direkt in Welt 6. Allerdings solltest Du Dir vor dem Warpen noch ein wenig frische Energie in der Unterwelt besorgen.



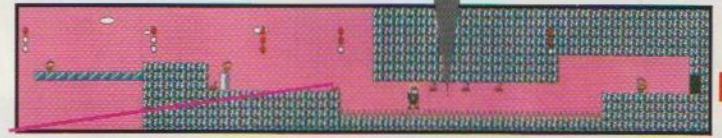
B

Autobomb mit Kirschen?

Auf diesem Boden kannst Du nicht laufen, denn der ist mit Dornen gespickt. Spring auf die Autobomb und fahr rüber. Sammle dabei möglichst die Kirschen ein, damit das Sternwesen Dich unverwundbar macht. So wirst Du auch mit Porcupo fertig.

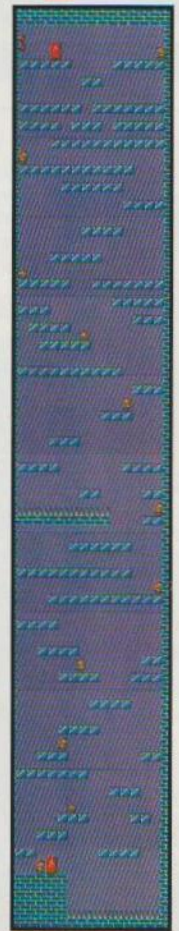


B



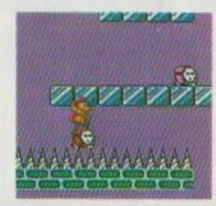
C

E

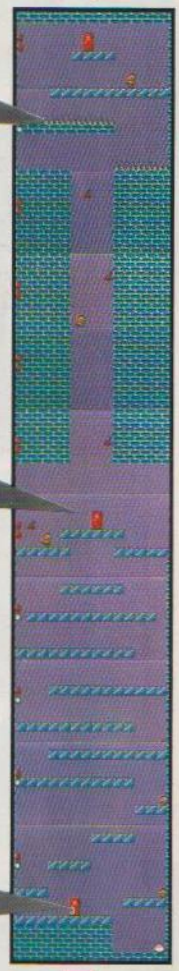


Einfach draufspringen

Willst Du Dich etwa pieksen? Nein, dann spring auf Shyguy's Rücken und laß Dich über den Dornenboden tragen. Traum oder nicht – ein Klempner hat eben Köpfchen!

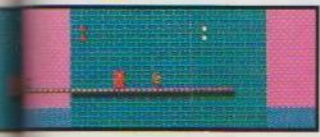


F



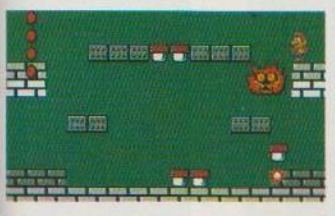
G

H



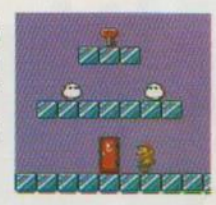
Unangenehm: Fryguy!

Ein lebendiger Feuerball in der Eiswelt? Ungewöhnlich, aber in Subcon ganz normal. Und der Typ ist unglaublich stark. Attackiere ihn mit den Pilzblöcken und bleib möglichst in sicherer Entfernung, wenn der seine Feuerbälle spuckt.



Hier ist der Schlüssel

Geh durch diese Tür und Du findest den Schlüssel für unten. Schnapp ihn Dir! Wenn Dir auf dem Weg runter Flurry zu schaffen macht, dann benutz den Schlüssel als Wurfgeschöß.



Schließ die Tür auf

Du hast die Tür aufgemacht und bist wieder im ersten Teil dieser Welt gelandet? Da stimmt doch etwas nicht. Probier in Teil 1 die Tür rechts aus. Wird sie Dich zum Welten-Boss bringen?





WELT 5

DER ENDLOSE WASSERFALL

WELT 5-1

START



A

Immer wieder voll drauf

Du schaffst es nicht, den Riesenwasserfall zu überwinden, wenn Du nicht immer wieder auf die Trauters draufspringst. Das ist alles andere als leicht. Nimm Dir Zeit und trainiere solange, bis das Timing stimmt. Verlier nicht die Geduld - Du schaffst das schon!



B



WELT 5-2

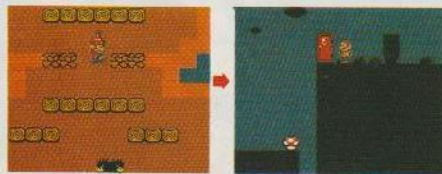
START



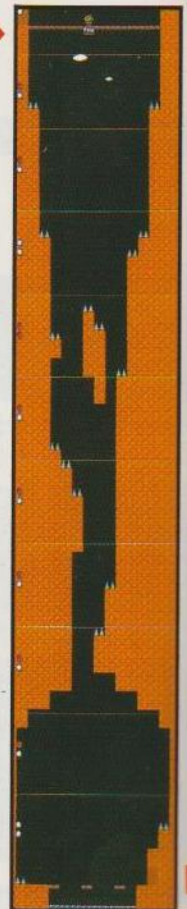
C

Ab in die Unterwelt

Willst Du hier in die Unterwelt, so wird es Dir nicht leicht gemacht. Oben findest Du keinen Grasbüschel mit Zaubertrank. Dazu mußt Du schon in die Amphore hineinklettern. Spreng den Zwischenboden mit einer Bombe und rupf Dir den Zaubertrank, den Du mit nach oben nehmen kannst.



D



D

E



C



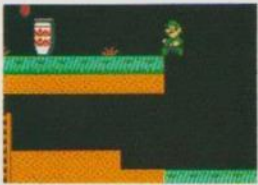
E

WELT 5 - 3

START

Starten mit Warp

Gleich zu Beginn der fünften Welt, findest Du eine Warp-Möglichkeit in Welt 7. Kletter die Leiter hoch zu der Amphore oben. Am Ende der Leiter muß Du einen Supersprung machen, um die obere Plattform zu erreichen.



Spannender Flug mit dem Teppich

Flieg mit dem fliegenden Teppich über die riesigen Abgründe hinweg. Aber laß die Snifits dabei nicht aus den Augen. Erst wenn Du die Plattform mit den Grasbüscheln erreicht hast, bist Du in Sicherheit.



Laß liegen!

Wenn Du den Pilzblock hier wegnimmst, kommen die Bob-Ombs aus den Gefäßen heraus. Das soll Dir eine Lehre sein: Nimm nichts, was Du nicht unbedingt brauchst.



I



J

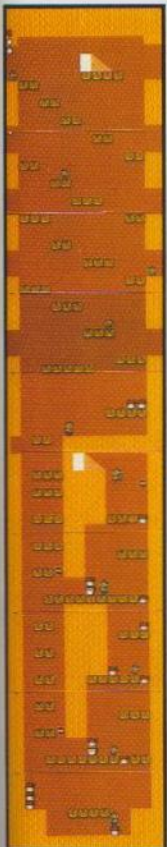
K

Felsen contra Felsen

Clawgrip wirft mit ungeheuer schweren Felsbrocken, als gäbe es die im Dutzend billiger. Schnapp Dir ganz schnell die Brocken und wirf sie zurück. Mit den eigenen Waffen schlagen – das ist das Rezept gegen die Mini-Bosse.



K



D

H

F

H

G

F

F

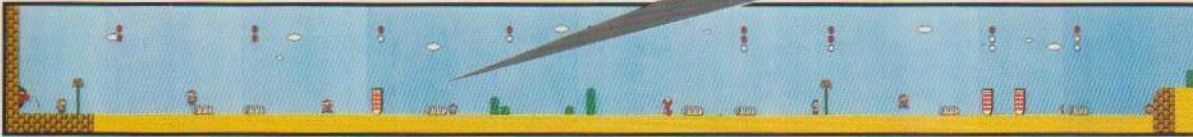
G

G

WELT 6

ZURÜCK ZUM WÜSTENSAND

WELT 6-1



START

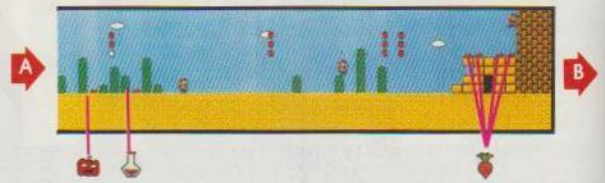
Besuch die Unterwelt

Schmeiß die Cobrat aus der Amphore und klettere selbst hinein. Unter dem Grasbüschel darin findest Du Zaubertrank. Oben solltest Du nahe den Knochen die Unterwelt betreten.



Wo ist der Schlüssel?

Einundzwanzig Amphoren, aber wo ist der Schlüssel drin? Versuche es mal in der fünften von rechts. Außerdem solltest Du Dir das Extraleben in der dritten Amphore von links nicht entgehen lassen.



WELT 6-2



START



Gar nicht nett, Birdo!

Birdo scheint nicht aufgeben zu wollen. Sie sucht geradezu die Auseinandersetzung. Konter ihre Angriffe mit den Pilzblöcken, die Du von oben auf sie drauf wirfst.

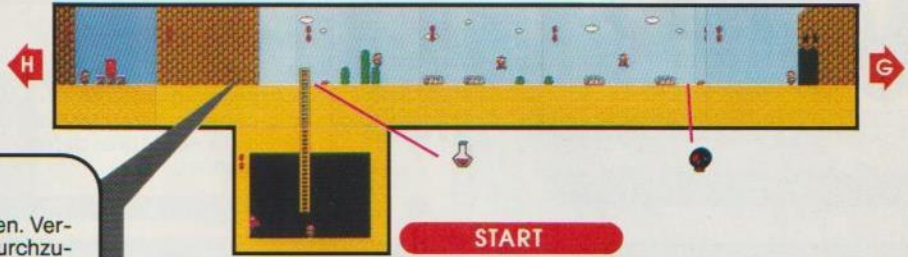


Ärger en masse!

Das könnte eng werden in der Luft. Du läßt Dich gerade von einem Albatross überfliegen und gleich drei dieser Raubvögel greifen auf einmal an. Wenn Du eine Kollision vermeiden willst, spring über sie drüber. Allerdings mußt Du auf der anderen Seite wieder auf Deinem Flieger landen!

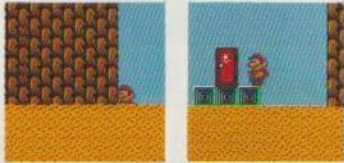


WELT 6-3



Warp von 1 nach 4

In dem Treibsand kannst Du leicht versinken. Versuche trotzdem, durch die Wand links hindurchzulaufen, denn die Tür, die Du dann findest, warpt Dich um einiges weiter.



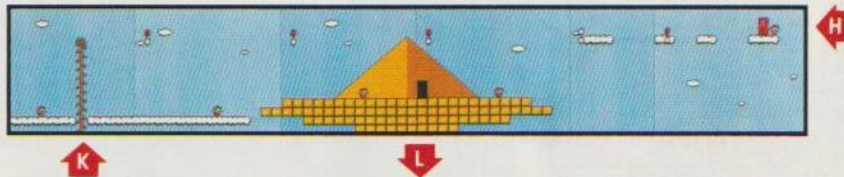
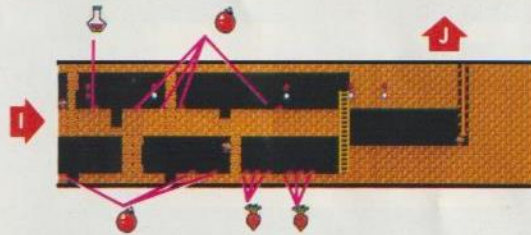
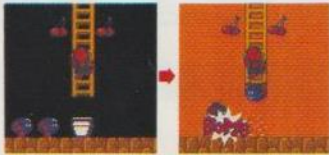
Ruf das Sternwesen!

Angesichts der vielen Ninjis, die sich hier herumtreiben, solltest Du fleißig Kirschen sammeln, damit das Sternwesen erscheint. Um an das fünfte Paar Kirschen heranzukommen, mußt Du erst die Wand unten kaputt machen.



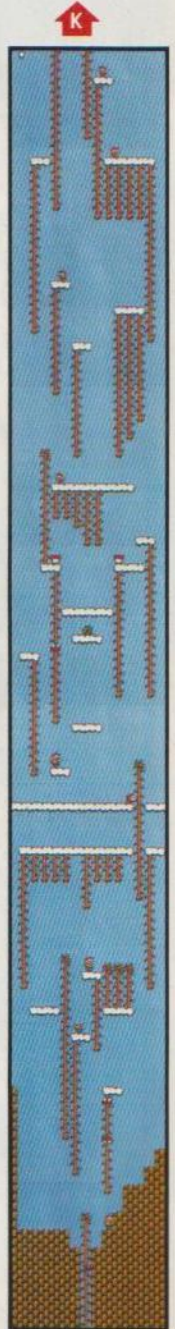
Nicht gleich weglaufen

Wenn die Bob-Oms aus dem Topf kommen, brauchst nicht gleich abhauen. Kletter kurz die Leiter hoch und warte. Die Bob-Oms explodieren und zerstören dabei selbst ihr Nest. Damit hat das Bomben-Komplott ein Ende!



Wer hat Angst vor Tryclyde?

Wenn Du die Pilzblöcke klug einsetzt, ist die Angst vollkommen ungerechtfertigt. Bau zunächst eine kleine Mauer, schnapp die restlichen Blöcke und wirf sie von oben auf das dreiköpfige Monster. Drei Volltreffer und der Spuk hat ein Ende!





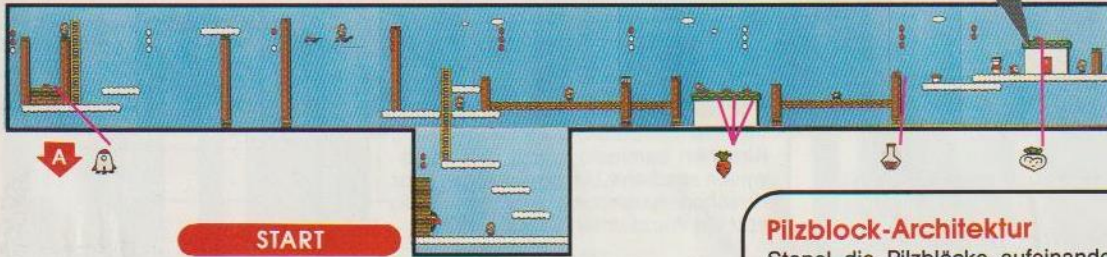
WELT 7

WARTS UNHEIMLICHE FESTUNG

WELT 7-1

Nimm den Flieger

Die Albatoss-Airline wird Dich zurück bringen zum zweiten Teil der Welt 7-1. Warte auf Albatoss auf dem Dach der Hütte. Du mußt ganz nach links, sogar über den eigentlichen Startpunkt hinweg.



START

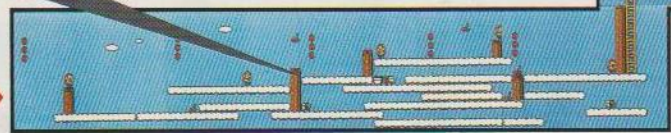
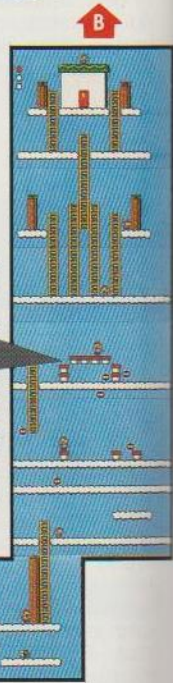
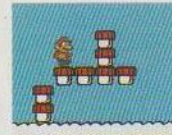
Das Wolkenlabyrinth

Geh die Wolken hinunter wie eine Treppe und spring auf die Wolke rechts. Nun noch ein Sprung und Du hast die obere Wolkenetage erreicht. Du kannst da aber auch hinkommen, indem Du einfach den Shyguys folgst.



Pilzblock-Architektur

Stapel die Pilzblöcke aufeinander und mach einen Supersprung. Nur so kommst Du auf die oberen Wolken hinauf. Die beiden Sparks machen diese Sache nicht leichter. Hau sie mit Pilzblöcken aus den Wolken.



WELT 7-2

Nun bist Du in Warts verwirrendem Schloß angelangt – die Quelle aller Alp-träume. Schau Dir die Übersicht an!

TEIL 1



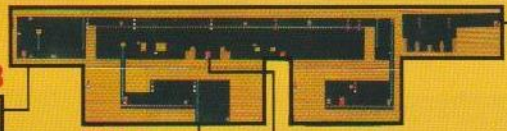
TEIL 4



TEIL 3



TEIL 8



TEIL 9



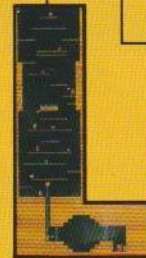
TEIL 2



TEIL 5



TEIL 7



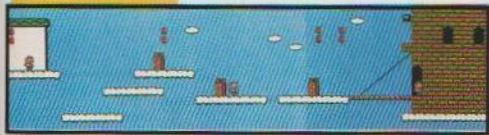
TEIL 10



TEIL 6



TEIL 1



START

Bewegliche Böden

Kaum hast Du das Schloß betreten, bewegt sich der Fußboden wie blöd. Paß auf, daß Du nicht runter und in die Dornen fällst, während Du versuchst, mit den zahlreichen Widersachern fertig zu werden. Laß Dir Zeit und setze einen Fuß vor den anderen, dann schaffst Du es bestimmt.

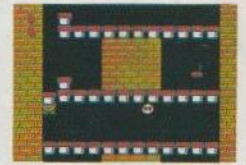


TEIL 2



Pilzblock-Fußboden

Nimm einen Pilzblock aus dem Fußboden und geh so eine Etage nach der anderen nach unten. Die Sparks muß Du unschädlich machen und fleißig Kirschen sammeln. Denn nur dann hilft Dir das Sternwesen – und die kannst Du gebrauchen!



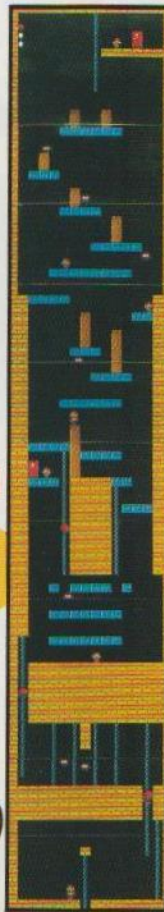
Seite 136

Seite 136

TEIL 4



TEIL 3



In der Mitte bleiben

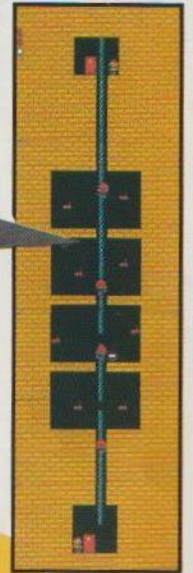
Das schaffst Du doch mit links... vorausgesetzt Du bleibst in der Mitte an der Kette hängen, denn so entkommst Du den Sparks. Die Kirschen links und rechts mögen Dich ja reizen, aber es ist viel zu gefährlich sie zu holen. Man muß auch mal verzichten können.



TEIL 5



TEIL 6

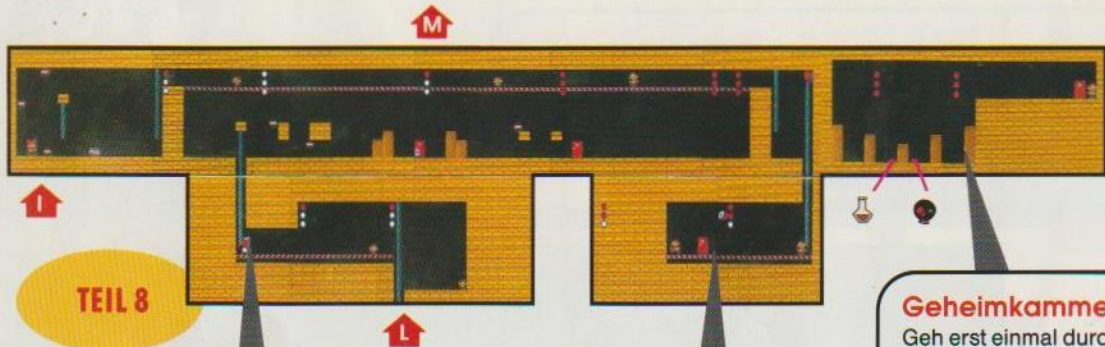


G

J Seite 136

H

H



Seite 135

Seite 135

TEIL 8

Birdo, wie geht's?

Hattest Du ihr in Welt 6 – 3 nicht den Rest gegeben? Auf alle Fälle bewacht sie hier die Kette, an der Du herunterkletterst. Kämpf nicht mit ihr, sondern schlängel Dich an ihr vorbei. Das ist im Moment sinnvoller.



Der letzte Schlüssel

Du kommst entweder aus Teil 2 oder 3 in diesen Raum hinein. Dort findest Du den Schlüssel, der die Tür zu Warts Kammer öffnet. Nimm den Schlüssel, mach die Tür auf und Du stehst im Finale. Gegner: Wart höchstpersönlich!



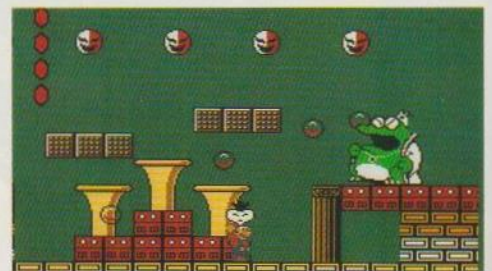
Geheimkammer

Geh erst einmal durch die mittlere Tür, bevor Du die ganz rechts nimmst. So erreichst Du eine sichere Geheimkammer, in der Zaubertrank versteckt wurde. Hol Dir frische Pilz-Energie in der Unterwelt, damit Du gewappnet bist bei allem, was Dich noch erwartet.



Gleich ist alles vorbei!

Wart, der Schöpfer der verheerendsten Alpträume, sieht schon irgendwie grausig aus. Aber es gibt kein Zurück mehr für Dich! Nimm all Deinen Mut zusammen und zeig ihm, über welche Tricks und Kniffe Du verfügst, dann wird der Schleimer klein beigegeben müssen. Alle sind sicher: Wenn einer es schafft, Subcon in ein friedliches Traumland zu verwandeln, bist Du es!



Alles vollkommen verrückt

Hier gibt es genau zwei Pilzblöcke, einen Kristall und das übliche Raubvogel-Tor. Aber Wart hat sich etwas besonders infames ausgedacht: Das Tor wird lebendig und attackiert Dich. Schmeiß ihm dreimal den Pilzblock auf den Schnabel und hüpf rein, sobald sich eben dieser öffnet.



TEIL 7

TEIL 10

Seite 135

SUPER MARIO BROS.



MARIO-POWER

Du kannst nur froh sein, daß Mario an vielen Stellen in seinem Abenteuer Power-Gegenstände findet. Sie geben ihm die Kraft, noch wirkungsvoller gegen die

Bowser-Freunde anzugehen. Denk dran: Sobald Du einen Gegner berührst, wirst Du sofort wieder zum kleinen normalen Mario.

MARIO



Der kleine, ganz normale Mario beginnt das Abenteuer. Obwohl er klein ist, kann er doch mit den meisten Gegnern fertig werden.



SUPER-MARIO



Hat sich Mario einen Superpilz geschnappt, wird er in Windeseile zum Super-Mario. Nun kann er Blöcke mit einem Fausthieb zerschmettern.



FEUER-MARIO



Konnte Super-Mario eine Feuerblume finden, ist das ein Glücksfall. Jetzt besitzt er die Kraft Feuerbälle zu werfen, die jeder Gegner fürchtet wie die Hölle.



UNVERWUNDBARER MARIO



Das ist echt Spitze! Wenn es so richtig brenzlich wird, dann wird Mario froh sein, den Stern zu finden, denn der macht ihn für eine gewisse Zeit unverwundbar.

MARIOS SUPER-TRICKS

Es gibt ein paar Tricks, die Dir im gesamten Abenteuer eine große Hilfe sein werden. Zum einen kannst Du mit

ihnen, die Gegner effektiver vom Bildschirm fegen und zum anderen Dein Punktekonto ganz hübsch füllen.

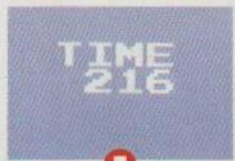
Kicken, Rennen und Extraleben holen

In Welten mit langer ebener Geraden, auf der sich jede Menge bodenständige Gegner tummeln, kannst Du Dir mit Hilfe eines Schildkrötenpanzers Extraleben holen. Kick den Panzer und lauf ihm mit gedrücktem B-Knopf hinterher. Am Ende sind so viele Gegner platt, daß es dafür Extraleben gibt.



Entfache ein Feuerwerk

Ein toller Trick, der ordentlich Punkte bringt! Springe am Ende einer Welt an den Fahnenmast. Achte dabei auf die Zeit-Anzeige. Ist dort die letzte Zahl eine 1, 3 oder 6, gibt es das ersehnte Feuerwerk: Bei 1 kracht es einmal, bei 3 dreimal, bei 6 sechsmal. Jeder dieser Kracher ist 500 Punkte wert! Spring also nicht unbedacht an die Fahnenmaste.



Entdecke die „Continue“-Funktion


















Es ist einfach zu ärgerlich: Du hast es zum Beispiel bis in Welt 5 geschafft und plötzlich ist das Spiel zu Ende – „Game over“. Sollst Du jetzt alles nochmal von vorne anfangen? Nicht nötig, wenn Du diesen Trick kennst: Nachdem „Game Over“ erscheint, halte den A-Knopf und drücke den Start-Knopf. Jetzt kannst Du in der bereits erreichten Welt weiterspielen.









MARIOS GEGNER

Es wird dem armen kleinen Mario wirklich nicht leicht gemacht in seinem ersten Abenteuer: Auf dem Weg zu Prinzessin Toadstolls Gefängnis begegnen dem

mutigen Klempner einige unheimliche Gestalten. So unheimlich und merkwürdig sie aber auch sein mögen: Laß Dich nicht abschrecken!

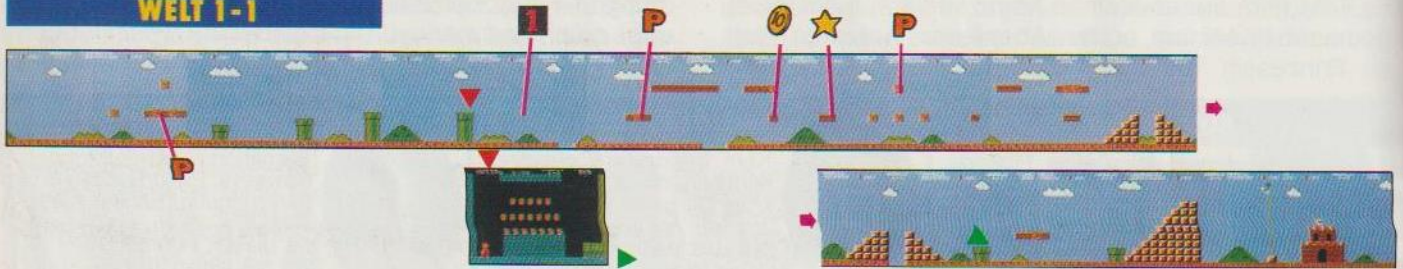
 <p>KLEIN-GUMBA Eine merkwürdige Pilzsorte, die sich ganz und gar ihrem Herrn und Meister Bowser verschrieben hat. Spring ihm auf das Käppchen und der kleine Gumba war einmal.</p>	 <p>ROTE KOOPA-SCHILDKRÖTE Kein besonders cleveres Kerlchen, diese rote Schildkröte. Die ganze Zeit patrouilliert sie hin und her. Wird Zeit, daß Mario sich ihrer annimmt. Ihr Panzer ist übrigens sehr hilfreich.</p>	 <p>GRÜNE KOOPA-SCHILDKRÖTE Sie gehört zu den Fußtruppen Bowser's. Einzige Daseinsberechtigung: Sie soll Mario aufhalten. Sorg dafür, daß sie diesen Auftrag nicht erfüllt mit einem Tritt auf ihren Panzer.</p>
 <p>ROTE FLUG-SCHILDKRÖTE Sie würde wohl gerne wie ein Adler fliegen, aber sie schafft es nicht so ganz. Stampf auf ihren Panzer und sie verliert die Flügel. Damit gehört sie wieder dem Fußvolk an.</p>	 <p>GRÜNE FLUG-SCHILDKRÖTE Dieser Mächtegern-Jet schwirt scheinbar ziellos durch die Lüfte. Ortet sie allerdings Klempner, wirkt sie plötzlich erstaunlich zielstrebig. Stampf ihr die Flügel vom Panzer.</p>	 <p>SCHWARZER KÄFER Ein echt zäher Bursche, der sich nicht einmal vor Feuer-Mario fürchtet. Kein Wunder: Seine Rundum-Panzerung ist feuerfest. Da hilft nur ein Sprung mitten auf ihn drauf.</p>
 <p>HAMMER-BRÜDER Sie tauchen immer zu zweit auf und dann schmeißen sie mit den Hämmern. Das ist quasi ein Hammer! Weiche den hammerharten Teilen aus und kümmere Dich um die Werfer.</p>	 <p>LAKITU Ist er nur feige oder besonders clever? Auf alle Fälle bleibt Lakitu auf seiner gemüthlichen Wolke und wirft mit Stachis Eiern, daß Dir hören und sehen vergehen.</p>	 <p>STACHIS EIER Die Brutzeit bei Stachis ist ausgesprochen kurz: Kaum hat Lakitu eines der Eier geschmissen schlüpfen auch schon die Stachis aus. Draufspringen hilft da gar nichts.</p>
 <p>STACHI Lakitus Lieblingskäfer ist übersät von ausgesprochen unangenehmen Stacheln. Draufspringen ist da wenig ratsam, allerdings eine Feuerkugel schadet durchaus!</p>	 <p>PIRANHA-PFLANZE Die gedeihen prächtig in den Röhren der Schwammerlwelt und sehen hübsch aus. Aber Vorsicht! Dieses Unkraut gehört zur Familie der fleischfressenden Pflanzen. Leibgericht: Klempner!</p>	 <p>CHEEP-CHEEP Dieser Wasserbewohner funktioniert seine Floßen zeitweise zu Flügeln um. Wie der dann aus dem Wasser hüpf, ist schon sehenswert, allerdings auch ausgesprochen gefährlich.</p>
 <p>BLUBBER Was für ein sturer Quallen-Typ: Wenn der sich an Marios Fersen heftet, läßt er nicht mehr locker und draufspringen stört den überhaupt nicht. Allerdings Feuerkugeln ...!</p>	 <p>KUGEL-WILLI Die lebende Kanonenkugel gehört eigentlich in ein Panoptikum, stattdessen verfolgt er Mario, wo immer er ihn aufspürt. Spring ihm auf die Kerbe und Willi gibt Ruhe.</p>	<p>BOWSER</p>  <p>Der widerliche selbsternannte König aller Schwammerlwelt-Bösewichte hält Prinzessin Toadstool gefangen. Achtung! Der Schurke spuckt Feuer! Also nimm Dich in acht, wenn Du ihm begegnest!</p>
 <p>MAGMATROPFEN In den Schlössern gibt es überall Lavaseen. Aus denen schießen die glühend-heißen Magmatropfen hoch. Laß Dich nicht von ihnen anbrutzeln.</p>	 <p>FEUERSCHRANKEN Wenn sie nur mal aufhören würden, sich zu drehen, dann wäre es viel einfacher, die Schlösser heil hinter sich zu bringen. Aber den Gefallen tun sie Dir nicht. Achte auf Dein Lauftiming.</p>	

WELTENKARTE SYMBOLE

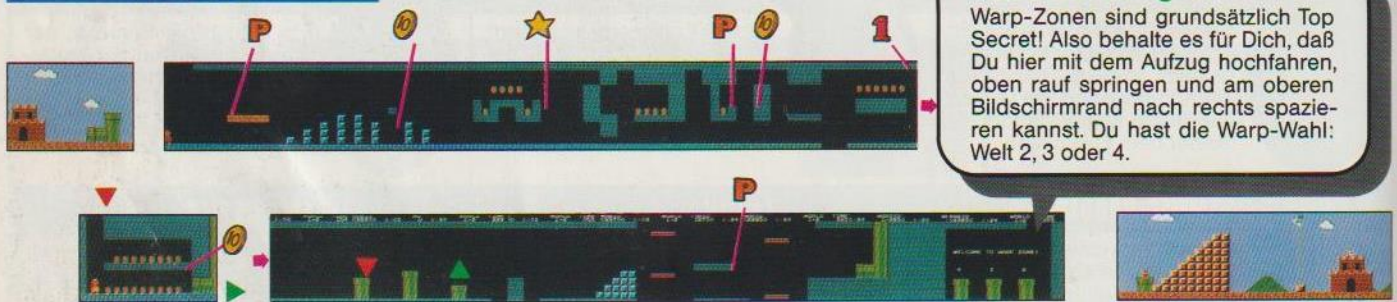
	POWER-GEGENSTAND		ZEHNER-MÜNZEN		VERSTECKTES 1-UP
	EXTRALEBEN (1-UP)		STERN		VERSTECKTE MÜNZE

WELT 1

WELT 1-1

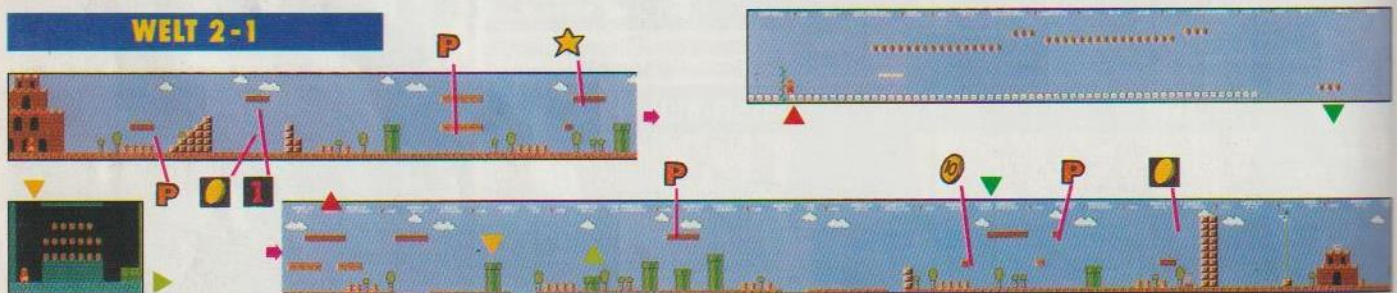


WELT 1-2

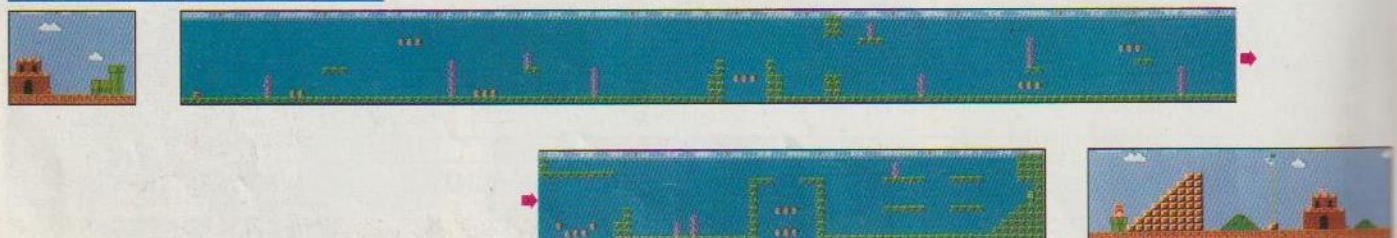


WELT 2

WELT 2-1



WELT 2-2

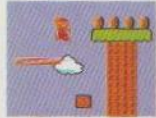


WELT 1-3



Ein brauchbarer Lift

Hol Dir zunächst den Power-Gegenstand aus dem Fragezeichenblock unten. Jetzt spring wieder auf den Lift und ab geht's nach oben – zum Münzen sammeln.



Von Lift zu Lift

Wenn Dein Timing stimmt, wirst Du keine Probleme haben mit den zwei fahrenden Liften. Wenn sie fast zusammenstoßen, ist die Zeit gekommen, auf den zweiten zu springen.



WELT 1-4



Bowser, 1. Versuch

Du kannst den Obergäuner entweder mit fünf Feuerbällen außer Gefecht setzen (Das gibt jede Menge Punkte!) oder aber Du springst über ihn hinweg und betätigst den Riegel. Die Brücke löst sich in Luft auf und Bowser ebenso!



WELT 2-3



WELT 2-4



Lauf unten entlang

Angesichts der ausgesprochen unangenehmen Feuerschranken solltest Du Dich hier im Schloß für die untere Etage entscheiden. Grund: Dann läufst Du wenigstens mit den Schranken und nicht gegen ihre Drehrichtung.



Sicherheitszone

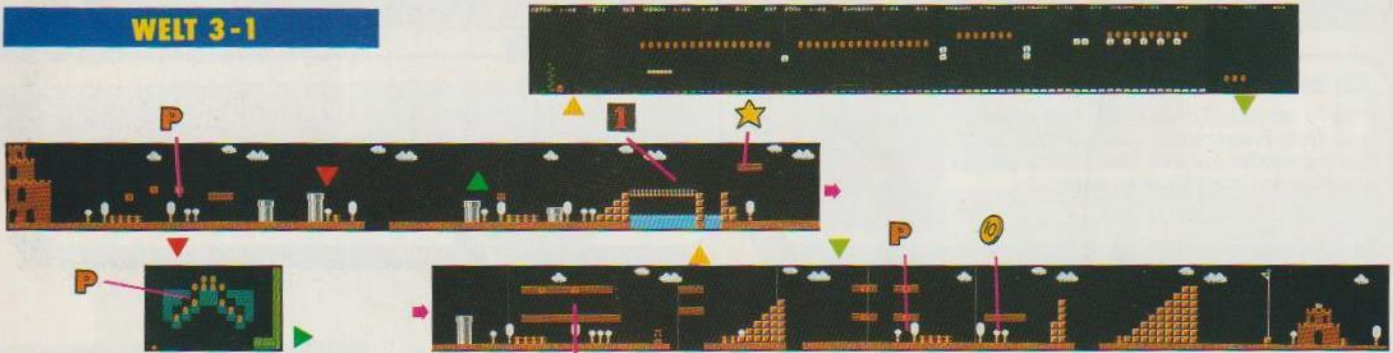
Als Super- oder Feuer-Mario kannst Du Dich oben auf der Plattform vor Bowser in Sicherheit bringen. Jetzt geht es mit dem Lift Richtung Riegel und auch die zweite Bowser-Begegnung hat ein Happy-End gefunden.





WELT 3

WELT 3-1

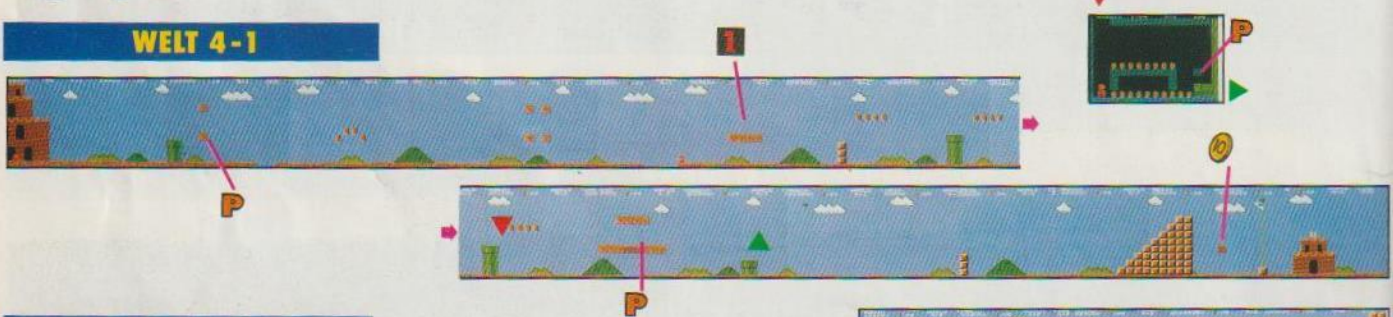


WELT 3-2

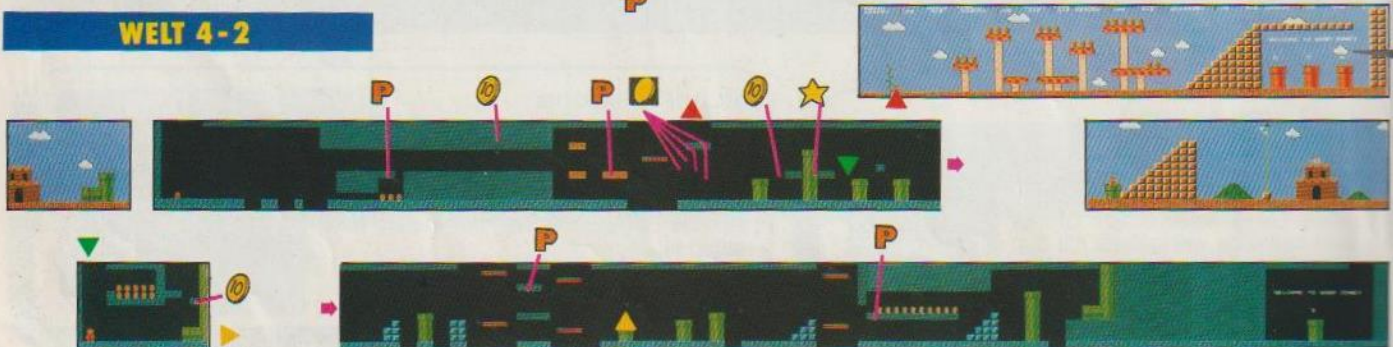


WELT 4

WELT 4-1



WELT 4-2





Der 1000-Punkte-Sprung

Auch hier ist wieder einmal das Timing ausschlaggebend. Bleib auf der Lift-Plattform bis sie ihre Halterung verläßt und spring dann im letzten Moment auf die nächste Plattform in Sicherheit. Dieser Mut wird mit 1000 Punkten belohnt!



WELT 3-3



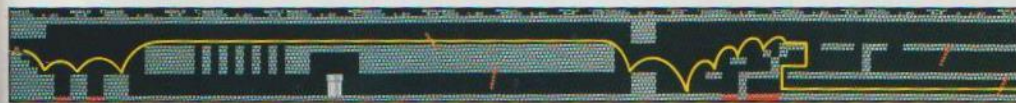
WELT 3-4



WELT 4-3



WELT 4-4



Der Super-Warp in Welt 6 bis 8

Wenn Du es richtig machst, kannst Du Dir in dieser Welt nicht nur einen recht netten Bonus holen, sondern auch eine tolle Warpzone finden. Laß die unsichtbaren Blöcke in der Unterwelt in einer bestimmten Reihenfolge erscheinen (siehe Bild). So baust Du eine Treppe und läßt den Efeu ranken. Kletter an ihm hoch und Du kannst den Super-Warpwind spüren!



Paß auf Dein Zeitlimit auf

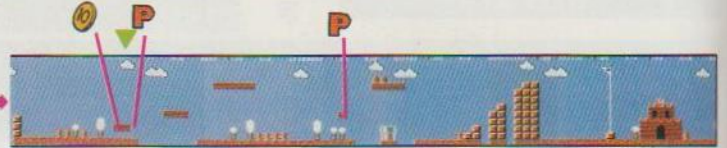
In der vierten Bowser-Burg mußt Du unbedingt einen bestimmten Weg nehmen, oder Du schaffst es nie im vorgegebenen Zeitlimit bis zum Ziel. Folge der eingezeichneten Route und Dein Zeitproblem ist gelöst! Weichst Du von dieser Linie ab, könnte es schon etwas schwerer werden, den Ausgang zu finden.

WELT 5

WELT 5-1

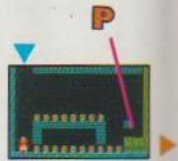


WELT 5-2

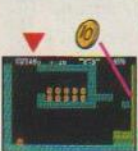


WELT 6

WELT 6-1



WELT 6-2



WELT 5-3



WELT 5-4



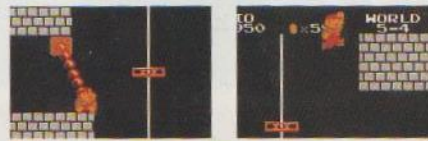
Vertrackte Feuerschranke

Die Feuerschranke ist ein bißchen zu lang geraten. Du brauchst Dir als flinker Klempner aber den Power-Gegenstand in dem Fragezeichenblock nicht entgehen lassen. Spring an den Block, dann gleich auf ihn drauf und hüpf hoch, sobald die Feuerschranke vor Deiner Nase auftaucht.



An die Decke gehen...

... nicht aus Wut, sondern aus Sicherheitsüberlegungen heraus. Fahr mit dem Lift hoch, spring kurz auf den Abwärts-Lift und gleich weiter auf die Deckenmauer. Nun marschierst Du nach rechts und läßt Dich einfach auf der anderen Seite gerade runterfallen. Eine sichere Sache!



WELT 6-3



WELT 6-4



Feuerschranken-Ausweichtip

Hier machen es Dir die Feuerschranken wirklich schwer: Die oberen rotieren im Uhrzeigersinn, die unteren entgegen dem Uhrzeigersinn. Laß Dir Zeit und beobachte sie genau, um dann im richtigen Moment loszulaufen.



Bowser wirft mit Hämmern

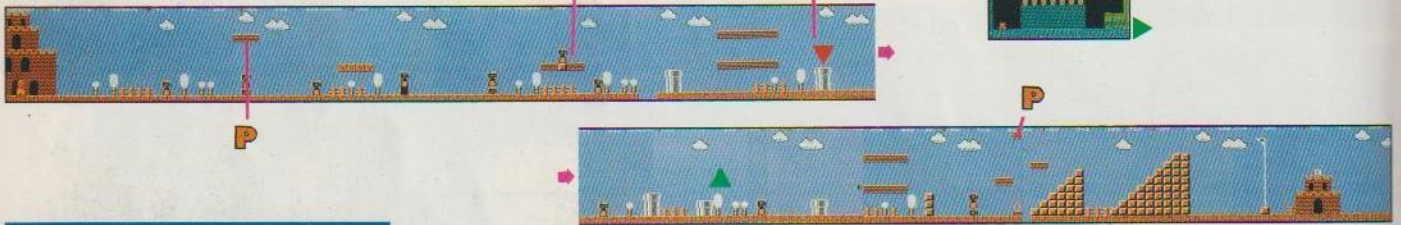
Ist dem das Feuer ausgegangen? Das vertrackte an dem Hammer-Bowser: Du kannst ihn wegen seiner Wurfgeschosse nicht wie sonst überspringen. Er trifft Dich sogar auf dem Lift. Als kleiner Mario kannst Du unter Bowser herlaufen, wenn der gerade hochspringt. Mario – klein, aber oho!





WELT 7

WELT 7-1

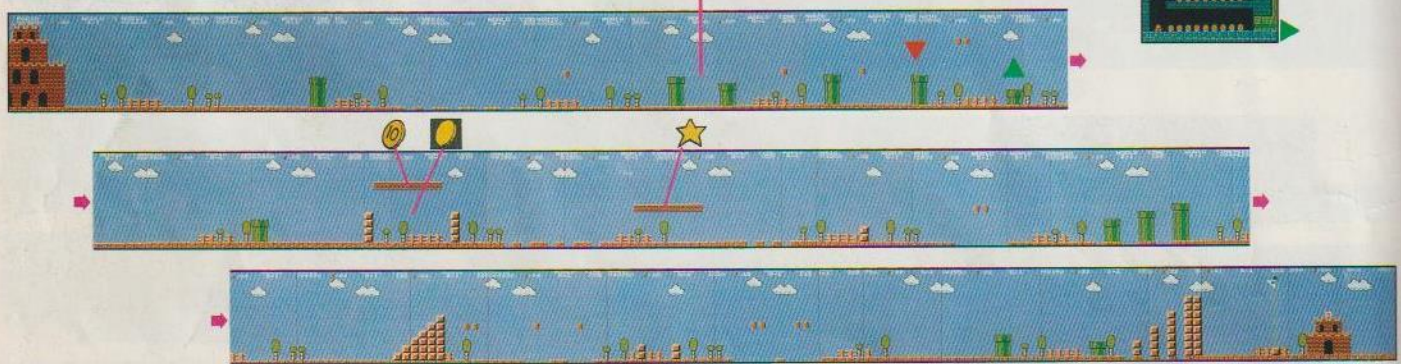


WELT 7-2

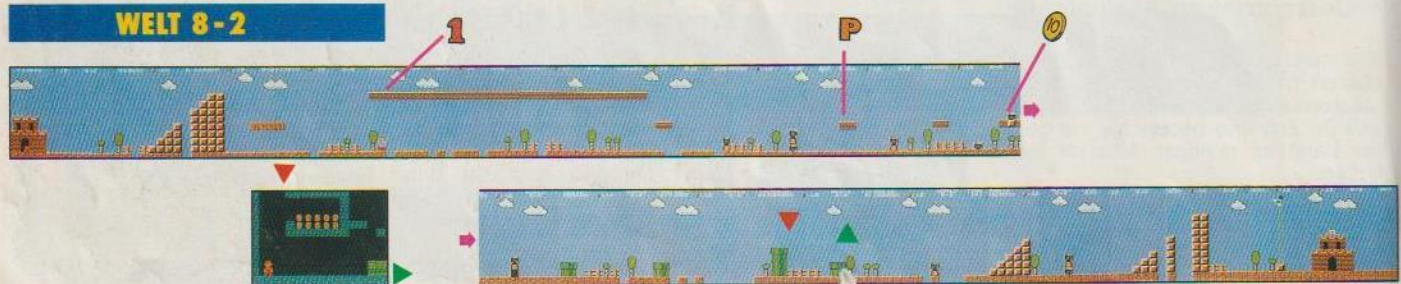


WELT 8

WELT 8-1



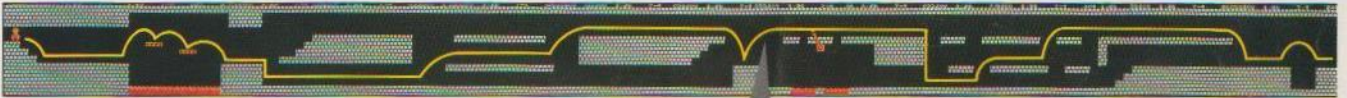
WELT 8-2



WELT 7-3

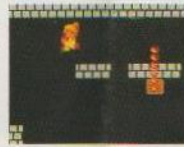


WELT 7-4



Eine vertrackte Gegend!

Das kennst Du schon aus Welt 4-4: Nur wenn Du eine bestimmte Route nimmst, kommst Du an's Ziel. Bowser höchstpersönlich hat sich diesen Irrgarten ausgedacht, damit Mario, im wahrsten Sinne der Worte, vom Weg abkommt. Nimm den eingezeichneten Weg und paß auf, daß Du nicht zu viel Zeit verlierst!



WELT 8-3

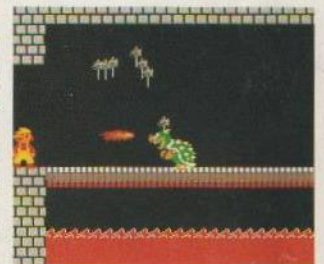


WELT 8-4



Das ist der echte Koopa-König: Bowser

Wie sich jetzt erst herausstellt, hast Du es bisher nur mit Bowser-Klonen zu tun. Hier ist nun der echte! Du merkst es daran, daß der Typ sowohl Hämmer wirft, wie auch Feuer spuckt. Als Feuer-Mario hast Du ganz gute Chancen, das Duell als Sieger zu verlassen. Als kleiner Mario kannst Du unter ihm herlaufen, aber Vorsicht... Feuergefahr!





Club Nintendo: Heiße News und Extra-Spaß für Dich!

Im ersten Mitgliedsjahr bekommst Du alle zwei Monate das brandheiße Nintendo Club-Magazin. Darin findest Du Tips und Tricks zu aktuellen Videospiehits und echten Nintendo-Klassikern. Der Schlüssel zum Erfolg für den Video-Spielprofi!

Doch damit nicht genug: Als Club-Mitglied hast Du den direkten Draht zu den Nintendo Spiele-Experten. Über diese „Hotline“ kannst Du Dir ständig die heißesten Insider-Tips holen. Und der Konsumentenservice steht Dir sowohl am Telefon wie auch schriftlich mit Rat und Tat zur Seite, wenn es mal ein technisches Problem gibt oder Du zum Beispiel eine Spieleanleitung verloren hast oder Dir noch ein Heft in Deiner Club-Magazin-Sammlung fehlt oder, oder, oder. Um den kostenlosen Konsumentenservice in Anspruch zu nehmen, brauchst Du natürlich nicht Club Mitglied zu sein, aber Dir würden dann die superstarken Spieletips durch die Lappen gehen.

Zeig auch Du Deinen Freunden die Karte – Deine persönliche Club-Karte im Scheckkartenformat!

Das geht ganz einfach und kostet nix – ruf an oder schreibe:

Club Nintendo
Postfach 15 01
D-8754 Großostheim
Telefon: 0130/58 06



LUIGI

Luigi-Deckel

Überraschungs-Signalgeber

Koopa-Ärger-Detektor

Bowser Warnsystem

Mario S.O.S.-Sensor

Feuerfeste Handschuhe

Scheußlich grünes,
aber seltenes Hemd

Gefederte Stiefel für
extrahohe Sprünge

